



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica (DBC)

Corso di laurea magistrale in Scienze dello spettacolo e Produzione multimediale

La rappresentazione delle minoranze nella storia videoludica: l'urgenza di includere la comunità queer e le donne

Relatore: Mattia Filigoi
Co-relatrice: Laura Schettini

Laureanda: Benedetta Segato
Matricola n° 2071936

Anno Accademico 2023/2024

Thank you for playing
Grazie per aver giocato con me

Sono queste le parole che mi risuonano dentro quando penso alla strada fatta e a chi ha camminato insieme a me.

E allora grazie Samu, Luca e David, i miei fratelloni, per avermi insegnato che non si è mai troppo grandi per prendere in mano un joystick, che non si è mai troppo grandi per concedersi di ritornare bambini.

Grazie Lisi, la mia sorellona. Sappi che ti sento e so che ogni giorno mi guardi da lassù. Grazie papà, per avermi ricordato sempre che studiamo per vincere davvero solo quando lo facciamo per noi stessi.

Grazie mamma, per avermi trasmesso la passione per il cinema, la stessa che oggi mi porta a celebrare questa mia grande vittoria.

Grazie Maxi, perché, da quando sei entrato nelle nostre vite (quella mia, di Samu e di Elisa), ho capito che non sarebbe più possibile immaginare una vita senza Maxi. Grazie perché ti prendi sempre cura di me, grazie per avermi insegnato a usare excel o, meglio, a usare qualsiasi cosa riguardi il computer e la tecnologia. Grazie per tutte le chiacchiere, le coccole e per tutte le volte in cui abbiamo rifatto da capo un livello di *Astrobot* insieme, insegnandomi che non è ammissibile finire un gioco senza aver guadagnato tutti i trofei e senza averne scoperto ogni segreto. Grazie, quindi, per aver alimentato il mio approccio ossessivo-compulsivo ai videogiochi. Ora devo riprenderli in mano tutti (che peccato).

Grazie Rachele e Sofia, perché, con più di 10 anni di amicizia alle spalle, mi avete insegnato che *la Sbe la Sofe la Rach* non smetteranno mai di esistere.

Un grazie anche a Giuse. Perché c'eri quando, timidamente e senza che servissero troppe parole, ho iniziato a coltivare il coraggio di accettarmi e perché ci sei adesso. Grazie per avermi insegnato a giocare a qualsiasi tipo di gioco in scatola ma soprattutto grazie per avermi concesso l'onore di essere la tua testimone, proprio tu che puoi testimoniare quasi metà della mia esistenza.

Grazie di cuore ad Annie, che si è presto rivelata essere quella persona che incontri per caso all'università il primo giorno e che poi non ti lascia più. Quella persona che c'è al primo esame, all'ultimo e sorprendentemente anche ora, qui.

Grazie Giada e Anna Paola, un cin cin a voi due, agli aperitivi, alle pizze con la zucca e persino ai gelati. Entrate nella mia vita senza chiedere il permesso, di questo ringraziamo ancora Annie, siete la riprova che a volte, per coltivare un rapporto, basta sapersi prendere un po' in giro, e io con voi lo so fare benissimo (lol). Grazie, di nuovo, perché me lo permettete. E grazie, ancora, per avermi regalato due dei momenti più commoventi della mia vita: quando una sorella, la tua Giada, e un nonno, il tuo Anna Paola, si sono sentiti in diritto di scoppiare a piangere perché troppo orgogliosi di voi, senza considerare che avrebbero prosciugato tutte le mie lacrime.

Grazie Filippo e Valentina, per esserci stati quando, troppo occupata a parlare al telefono con dei genitori, avevo smesso di dare esami. Grazie per tutte le tisane e i biscotti. Per tutte le risate condivise insieme, di nascosto (forse neanche troppo) quando avremmo dovuto lavorare. Un altro grande cin cin a voi e ai licenziamenti di gruppo, perché: insieme sempre, disoccupati pure.

Grazie Valeria e Francesco, perché senza di voi, starei ancora tentando di dare l'innominabile esame. Grazie Pablino, per aver rallegrato ogni nostro pomeriggio di studio.

Grazie Ivan e Maurigno, per avermi presa nelle loro botteghe, concedendomi di lavorare durante i miei studi, per permettermi la psicoterapia che quest'ultimi mi hanno richiesto. Grazie per avermi insegnato a vendere il gelato e a fare gli impasti delle pizze, fino alla mia ultima estate da studentessa. Tutte cose che, ora, rimpiango con il cuore spezzato.

Grazie Mattia, il mio professore. Con lei ho capito che è possibile seguire un corso senza volersi perdere mai una lezione. Grazie per aver accettato di seguire la mia tesi ancora prima di sapere che all'esame, alla sua prima domanda, sarei andata k.o. Grazie per non essersi mai stancato di ricordarmi che stavo scrivendo bene e che altrettanto bene stava venendo il mio lavoro. Ma grazie, soprattutto, per aver accettato il mio essere una cippa con tutto ciò che ha avuto a che fare con le note redazionali e la formattazione, grazie per tutta la pazienza che è riuscito a portare.

Grazie alla professoressa Laura, perché, a partire dai suoi spunti, è stato possibile dare alle donne (tutte) l'attenzione che meritavano.

E, infine, grazie Elisa, la mia metà.

Con te, ho imparato che è possibile amare intensamente qualcuno e sentirsi amati con altrettanta intensità. Mi hai insegnato quanto sia giusto combattere per ciò che proviamo, che vale sempre la pena seguire il proprio cuore con resilienza. Con te, ho imparato a mettermi al primo posto, consapevole che al mio fianco, tu, ci sei sempre. Mi hai regalato

Gea, il nostro grande cuoricino a 4 zampe e, con voi, non mi sono mai più sentita sola.
Sola mai, in bancarotta sempre.

Cara Eli, grazie per avermi insegnato che è possibile trovare qualcuno con cui ci si può
sempre concedere una risata (e una scoreggia).

Con te, ho capito che, per fare le cose per bene, *it takes two*.

Quindi un grazie a tutti voi.

Grazie per aver giocato con me.

*A tutti coloro che, come me,
combattono ogni giorno
per legittimare la propria esistenza*

INDICE

INTRODUZIONE	11
CAPITOLO 1. DONNE E QUEER: <i>PLAYER 2</i> NELLA STORIA VIDEOLUDICA	13
1.1. La rappresentazione <i>queer</i> : a che punto siamo	13
1.2. La rappresentazione femminile: a che punto siamo	17
CAPITOLO 2. GAME OVER: LA BATTAGLIA PER LA RAPPRESENTAZIONE QUEER NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI	23
2.1. La comunità <i>queer</i> nella storia videoludica: i parallelismi tra la nascita del <i>medium</i> videoludico e le prime rivendicazioni	23
2.2. La pericolosità di essere <i>queer</i> (anche) nel mondo virtuale: interviste, commenti e scambi nei forum e nelle chat dei videogiochi online	32
2.3. <i>Straightwashing</i> : il boss finale per i personaggi LGBTQ+	40
2.4. Il caso <i>The Last of Us Parte II</i>	44
CAPITOLO 3. GLITCH NELLA STORIA: RAPPRESENTAZIONI FEMMINILI TRA REALTÀ E VIDEOGIOCHI	47
3.1. Le donne nella storia videoludica: i parallelismi tra la nascita del <i>medium</i> videoludico e le prime rivendicazioni	47
3.2. Zoë Quinn e Anita Sarkeesian: il caso <i>#GamerGate</i>	51
3.3. “Modalità: incubo”. La battaglia psicologica contro gli abusi nel mondo dei videogiochi	56
3.4. “Modalità: incubo”. La reificazione del corpo femminile e la normalizzazione della violenza contro le donne	59
3.5. Un passo avanti, due indietro: rappresentazioni femminili e paradossi ludici	61
CAPITOLO 4. <i>THANK YOU FOR PLAYING</i>: L’INDUSTRIA DEL FUTURO	65
4.1. Il caso <i>Life Is Strange</i>	65
4.2. Il caso <i>Tell Me Why</i>	71
4.3. Il caso <i>Dys4ia</i>	73
4.4. Il caso <i>Stardew Valley</i>	75
4.5. Il caso <i>Hey Baby!</i>	77
4.6. Il caso <i>Horizon</i>	79
4.7. Il caso <i>HeLa</i>	82
CONCLUSIONI	85
BIBLIOGRAFIA	87
SITOGRAFIA	89
LUDOGRAFIA	96

INTRODUZIONE

Il progetto di questa tesi nasce dalla sentita volontà di contribuire ai progressi che, seppur timidi e frammentati, iniziano a emergere nella rappresentazione delle minoranze nel mondo dei videogiochi. Il nostro obiettivo è quello di esplorare e mettere in luce quali dinamiche abbiano favorito questo avvio esitante, che solo di recente l'industria videoludica sembra sostenere.

Abbiamo deciso di iniziare *in primis* con la delimitazione del contesto statistico più contemporaneo spinti dalla necessità di ricercare quei dati che ci consentano di tracciare il quadro di un medium che, percentuale dopo percentuale, ci illustri eventuali ingiustizie riservate a coloro che, anche nel mondo reale, sono esclusi dai più variegati ambiti sociali e culturali. Le stesse persone per le quali, appunto, decidiamo di combattere, brandendo la nostra ricerca e usandola come arma principale.

La nostra attenzione si focalizzerà su due gruppi particolarmente marginalizzati: la comunità *queer* e le donne. Per giustificare fin dall'inizio i motivi per i quali l'industria videoludica, nei primi decenni del suo sviluppo, abbia chiaramente approcciato queste rappresentazioni in maniera inadeguata, abbiamo deciso di muovere i nostri primi passi in un'analisi degli eventi che storicamente hanno interessato i due gruppi di riferimento. Infatti, la comunità LGBTQ+ e le donne, ve lo racconteremo, stanno ancora combattendo per emergere e per guadagnarsi il giusto "spazio di gioco", aspirando a una presenza autentica, che sia visibile e ascoltata e che, di conseguenza, non rimanga in secondo piano come un semplice PNG.

Procederemo analizzando in maniera critica opere ed esperienze videoludiche che ci permettano di far emergere come alcuni titoli, pur presentandosi come inclusivi, abbiano in realtà risposto a logiche di marketing più che a un'autentica sensibilità verso l'inclusione.

Daremo voce a coloro che possono dimostrare di essersi sentiti minacciati da un mondo che è stato troppo spesso duro nei loro confronti, che li ha colpevolizzati per essersi sentiti in diritto di mettere al primo posto la propria necessità di perseguire il piacere di giocare, il piacere di programmare o, ancora, la volontà di lanciare un messaggio. Quando ci avvicineremo all'universo femminile, poi, scopriremo un mondo contrassegnato da una

violenza non troppo diversa da quella che sentiamo nei telegiornali. Qui, ci addentreremo nelle esperienze di donne che hanno dovuto conoscere la paura e che, superandola, ci hanno lasciato in eredità una battaglia che, fortunatamente, risuona ancora echeggiando in titoli videoludici che considereremo memorabili. Ci chiederemo, infatti, se, in un mondo che fatica ad accogliere coloro che, con la sola colpa di essere sé stessi e di amare liberamente, vivono l'esclusione, sia possibile trovare un momento di sollievo nel semplice gesto di cliccare sull'icona di un videogioco. Può un ambiente virtuale rappresentare uno spazio in cui queste barriere non esistono e dove ognuno possa sentirsi finalmente libero?

Capitolo 1

Donne e Queer: *Player 2* nella storia videoludica

Come ogni prodotto culturale¹, anche i videogiochi testimoniano – e quindi esprimono – la realtà socioculturale alla quale appartengono. Di conseguenza, da un lato essi tendono a riflettere la cultura dominante, dall’altro possono essere – e così speriamo siano – potentissimi mezzi di trasformazione sociale.

In un mondo così variegato, ci si aspetterebbe che i videogiochi fossero altrettanto “colorati”. Tuttavia, ad oggi, l’uomo bianco etero cis è ancora considerato il consumatore-tipo² e, per questo motivo, non ha mai lasciato il podio di coloro che vengono maggiormente rappresentati e ai quali i videogiochi sono spesso esclusivamente indirizzati.

1.1. La rappresentazione *queer*: a che punto siamo

GLAAD³ è un’associazione *no-profit* fondata nel 1985 con lo scopo di favorire una sempre più progressiva rappresentazione e accettazione della comunità LGBTQ+. Quasi 40 anni più tardi, il loro *report* più recente – *2024 GLAAD GAMING REPORT* – ci dimostra che 1 giocatore attivo su 5 si dichiara appartenente alla comunità *queer*⁴, con un incremento del 70% rispetto al 2020, anno del *Games 360 Survey* di Nielsen⁵.

La preferenza nella tipologia di videogioco da parte dei giocatori LGBTQ+ ci riconsegna il loro tentativo di ricerca di ambienti virtuali che si vorrebbero esenti da ostilità. Questi giocatori, infatti, sembrano preferire «single-player games and cooperative multiplayer

¹ Marco A. Rickards, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci, Roma, 2023, p. 13.

² 2024 GLAAD GAMING REPORT, *The state of LGBTQ inclusion in video games*, p. 7. (<https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

³ GLAAD, *Leading the conversation. Shaping the media narrative. Changing the culture. That’s GLAAD at work*, (<https://glaad.org/about/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

⁴ 2024 GLAAD GAMING REPORT, *The state of LGBTQ inclusion in video games*, p. 9, (<https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

⁵ Nielsen, *LGBTQ+ Gamers are an Untapped Demographic*, ottobre 2020 (<https://www.nielsen.com/insights/2020/lgbtq-gamers-are-an-untapped-demographic/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

games»⁶. Sarà perché il *GAMBIT Hate Speech Project*, nato già nel 2011, ha rilevato, analizzando i post dei forum e le chat dei videogiochi *multiplayer* competitivi online, abusi verbali verso «[...] gays and women»⁷? Così come per la rete, anche nei videogiochi online, infatti, la possibilità di anonimato favorisce sensazioni di onnipotenza che sfociano in comportamenti abusanti, i quali, secondo il ricercatore del GAMBIT, Philip Tan, sono normalizzati nelle chat online⁸. O sarà perché il 52% dei videogiocatori LGBTQ+ ha dichiarato di aver sperimentato molestie giocando online, più del 40% ha ammesso di aver evitato di giocare per il timore di subirle e poco meno del 30% di aver abbandonato un gioco proprio per gli abusi riscontrati⁹?

Il 72% dei giocatori LGBTQ+ – secondo il *GLAAD Report* – ha affermato che la presenza di personaggi queer giocabili nei videogiochi contribuirebbe a farli sentire più ad agio con la propria identità¹⁰. La necessità di sentirsi rappresentati, quindi, è confermata dal 68% di giocatori LGBTQ+, i quali «wish there were more prominent LGBTQ storylines in games»¹¹. Una necessità a proposito della quale non andrebbero trascurate le relative motivazioni.

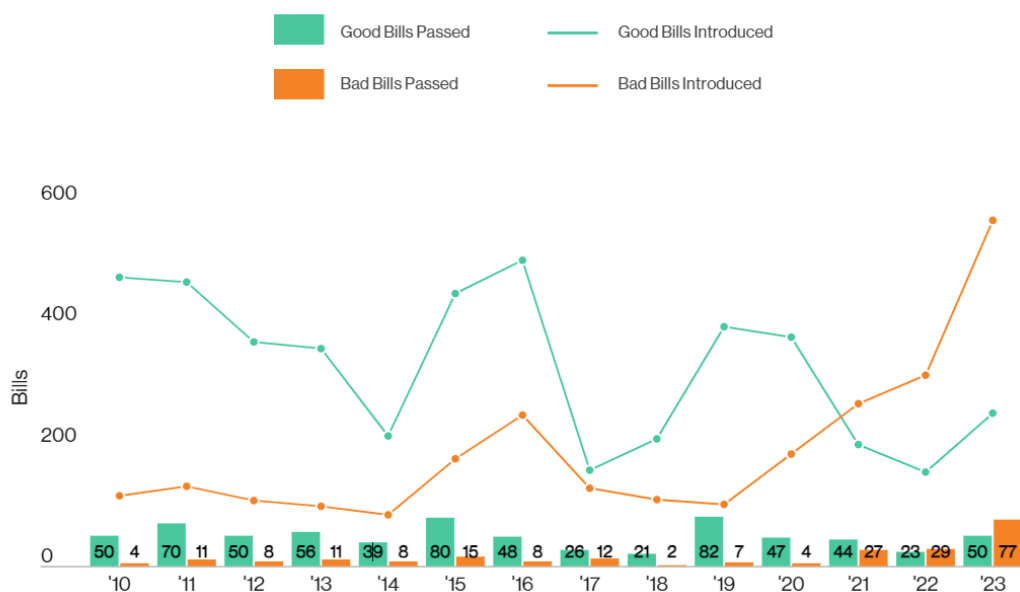


Fig. 1. Numero di disegni di legge anti-LGBTQ presentati negli Stati Uniti nel corso degli anni. (Fonte: 2023 State Equality Index, HRC Foundation, 2024)

⁶ GLAAD, 2024 *GLAAD GAMING REPORT, The state of LGBTQ inclusion in video games*, p. 10. (<https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

⁷ *The Singapore-MIT GAMBIT Game Lab Hate Speech Video*, GambitGameLab, Youtube, 14 marzo 2011 (<https://youtu.be/6A52sGTUhxU?si=kwn9Wv3NylInFnSi>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

⁸ Matteo Bittanti, *Prefazione*, in Luca De Santis, *Videogames. Omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*, Unicopli, Milano, 2013, pp. 16-17.

⁹ GLAAD, 2024 *GLAAD GAMING REPORT, The state of LGBTQ inclusion in video games*, p. 26. (<https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

¹⁰ *Ivi*, p. 13.

¹¹ *Ibid.*

L'anno 2023, infatti, ha registrato il maggior numero di disegni di legge anti-LGBTQ+ negli Stati Uniti, 77 dei quali sono stati approvati¹² (Figura 1). Un'atmosfera ostile, quella che i videogiocatori dichiaratamente (e non) appartenenti alla comunità si ritrovano a gestire. Proprio per questo, il 75 % di loro ammette che giocare – parliamo sempre di giochi rappresentativi la comunità – permette (permetterebbe, se ne esistessero di più) loro di affrontare la discriminazione e la targhettizzazione subite nel mondo reale¹³. Il contesto in cui queste percentuali si inseriscono risulta essere ancora più drammatico, soprattutto se decidiamo di prendere in considerazione la ricerca di Cody Mejeur e Xavier Ho, i quali hanno deciso di analizzare la panoramica dei videogiochi usciti dal 1985 al 2020¹⁴.

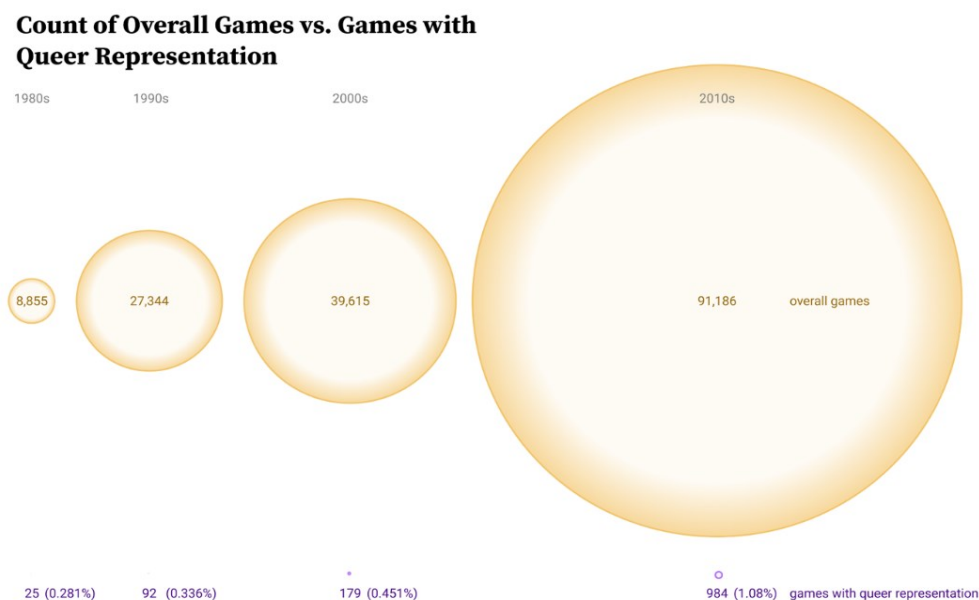


Fig. 2. Percentuale di videogiochi che vantano rappresentazioni *queer* rispetto alla mole di videogiochi totali nei decenni 1980-2010.

(Fonte: <https://www.publicbooks.org/queer-representation-videogames/>)

Se da un lato possiamo ammettere che i videogiochi con rappresentazioni *queer* siano aumentati *de facto*, dall'altro non possiamo negare che quest'ultimi, seppur esistenti, siano una percentuale minima rispetto a tutti quelli sul mercato (Figura 2).

A problematizzare ulteriormente la questione è la seguente domanda: «If you play a game and avoid or never meet a particular queer character, did that queer character really exist

¹² HRC Foundation, *2023 State Equality Index. A Review of State Legislation Affecting the Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender and Queer Community and a Look Ahead in 2024*, 2024 (<https://reports.hrc.org/2023-state-equality-index>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

¹³ GLAAD, *2024 GLAAD GAMING REPORT, The state of LGBTQ inclusion in video games*, p. 23. (<https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

¹⁴ Cody Mejeur Xavier Ho X, *Queer lives are not side quests*, PublicBooks, 14 ottobre 2022 (<https://www.publicbooks.org/queer-representation-videogames/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

for you?»¹⁵. Ancora, se da un lato i videogiochi con rappresentazioni *queer* sono aumentati, dall'altro troppo spesso queste rappresentazioni risultano essere marginali, vagamente accennate o, peggio, minate dagli stessi atteggiamenti ostili che purtroppo ancora oggi caratterizzano la vita reale (Figura 3).

Count of Games with Playable and Non-playable Queer Characters in the LGBTQ Video Game Archive

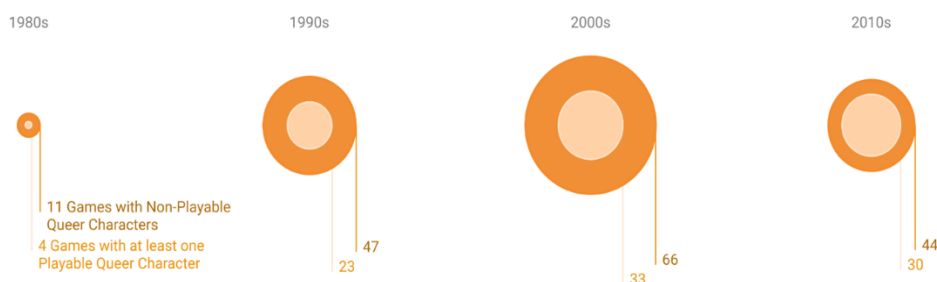


Fig. 3. Confronto tra videogiochi con personaggi *queer* giocabili e personaggi *queer* non giocabili. (Fonte: *LGBTQ Video Game Archive*, <https://lgbtqgamearchive.com/>)

Una tendenza ingiustificabile, soprattutto considerando che nel settore videoludico circa il 31% degli sviluppatori si è dichiarato «non etero o non cisgender»¹⁶. O che il 60% dei videogiocatori non-LGBTQ ha affermato la propria indifferenza rispetto alla possibilità di imbattersi in personaggi rappresentanti la comunità *queer*, di fatto dimostrando che produrre e mettere in commercio videogiochi rappresentativi non per forza danneggerebbe il mercato videoludico¹⁷. Anzi, se da una parte questa possibilità non minerebbe la probabilità che un giocatore non-LGBTQ decida di acquistare un gioco con queste determinate caratteristiche, dall'altra influenzerebbe la scelta dei videogiocatori LGBTQ, che sarebbero, invece, più propensi all'acquisto (63%)¹⁸.

Ci troviamo di fronte alle dirette conseguenze dello *straight-washing*, a proposito del quale evinceremo più approfonditamente le dinamiche nel capitolo successivo, accennando tuttavia già ora ad alcuni dati emblematici annessi. Se consideriamo infatti il panorama fino a qui delineato, contrassegnato dall'esigenza di una maggior rappresentazione e dalla conseguenziale responsabilità che l'industria videoludica

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ IGDA, *IGDA Releases 2021 Developer Satisfaction Survey in Partnership with Western University*, 18 ottobre 2021 (<https://igda.org/news-archive/igda-releases-2021-developer-satisfaction-survey-in-partnership-with-western-university/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

¹⁷ GLAAD, *2024 GLAAD GAMING REPORT, The state of LGBTQ inclusion in video games*, p. 17. (<https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

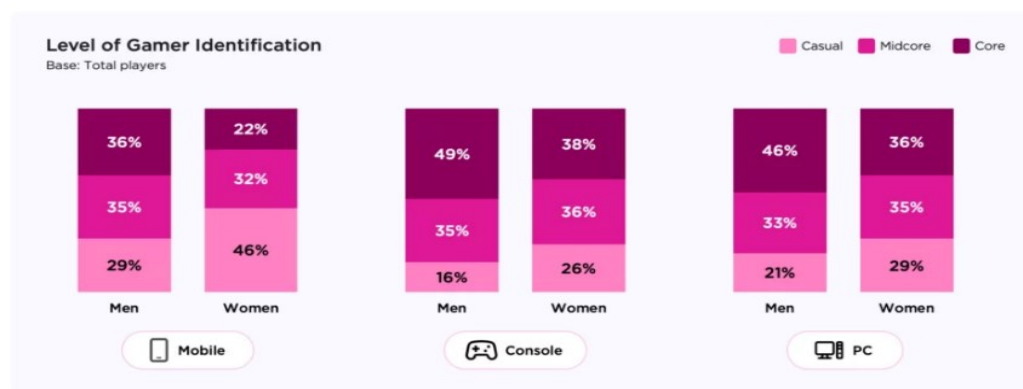
¹⁸ *Ivi*, p. 18.

dovrebbe dimostrare nei confronti di una comunità di *gamers* che esiste e pertanto andrebbe ascoltata (e, quindi, rappresentata), non possiamo sorprenderci quando constatiamo che il 50% dei videogiocatori non appartenenti alla comunità queer e il 65% dei videogiocatori LGBTQ+ – ad oggi – pensino che videogiochi e spazi videoludici dovrebbero essere più inclusivi e che questa mancanza vada ricondotta ai comparti produttivi¹⁹. Ecco perché, poi, quasi la metà dei giocatori LGBTQ+ dichiara di sentirsi maggiormente rappresentato dai giochi *indie*, i quali per definizione, e per volontà, sono esenti dalle logiche di mercato²⁰.

1.2. La rappresentazione femminile: a che punto siamo

Se contestualizzato nella panoramica videoludica, l'universo femminile è altrettanto problematico. Il report globale sui videogiochi condotto nel 2023 da *Newzoo*²¹ ed estrapolato dall'Accademia Italiana Videogiochi, ha indagato sui numeri delle donne che affermano di giocare, le quali, ad oggi, risultano essere quasi la metà dei *gamers* totali, ovvero il 45%. Rispetto al livello di identificazione, il 36% di loro si definisce una videogiocatrice *de facto*, mentre il 44% si identifica in *casual gamer*²².

More than a third of women who play on PC or console self-identify as core gamers



Source: Newzoo Global Gamer Study 2023 (Global weighted average across 36 markets) | Q: Level of identifying as a gamer | Base: Male players (n= 31,577) Female players (n=26,360)

Fig. 4. Livello di identificazione in *gamers* da parte delle donne in base all'utilizzo delle differenti piattaforme.

(Fonte: <https://newzoo.com/resources/blog/spotlighting-women-gamers-and-how-they-play-and-spend-on-video-games>)

¹⁹ *Ivi*, p. 29.

²⁰ *Ivi*, p. 28.

²¹ Minh Tue Le Ngoc, *Spotlighting women gamers and how they play and spend on video games*, Newzoo, 28 marzo 2024 (<https://newzoo.com/resources/blog/spotlighting-women-gamers-and-how-they-play-and-spend-on-video-games>). Ultimo accesso 01 novembre 2024.

²² AIV, *Quante donne giocano ai videogiochi?* Accademia Italiana Videogiochi (<https://www.aiv01.it/quante-donne-giocano-ai-videogiochi/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

Questi dati ci dimostrano quanto le donne rappresentino una quota rilevante dell'industria videoludica – surclassando concretamente l'immagine stereotipata del videogiocatore-tipo – e ci evidenziano, soprattutto considerando il coinvolgimento delle videogioiatrici in tutte le tipologie di piattaforme (Figura 4), come esse andrebbero considerate maggiormente dal mercato, creando personaggi e narrazioni più ampie, che le comprendano e che, quindi, le attraggano²³.

Ciononostante, l'industria videoludica rimane tutt'oggi dominata dagli uomini e orientata verso di loro²⁴. Lo dimostriamo servendoci di alcune ricerche. Dopo aver analizzato 489 personaggi di 60 videogiochi, Edward Downs e Stacy L. Smith hanno ritratto un panorama scoraggiante, fatto di personaggi femminili troppo spesso parzialmente nudi, vestiti in maniera sessualmente provocante e, quindi, reificati per lo sguardo maschile²⁵. Una tendenza, questa, che provoca nelle videogioiatrici una sensazione negativa rispetto al proprio corpo, risentita dopo aver giocato a videogiochi che mercificano il corpo femminile²⁶. O, ancora, videogiochi *multiplayer* di massa *online* si dimostrano essere inospitali e persino pericolosi per le utenti donna, le quali utilizzando avatar “femminili” si imbattono in conversazioni ostili, dove giocatori anonimi si riferiscono alla loro sessualità, allo stupro e a numerosi altri atti aggressivi e violenti nei confronti delle videogioiatrici donne²⁷. Così come per la comunità *queer*, di fronte a questi eventi, anche le videogioiatrici si sentono costrette a giocare solo con persone amiche, ad abbandonare il gioco o a modificare il proprio avatar nascondendo biologicamente il proprio essere. Per le videogioiatrici che optano per quest'ultima soluzione, tuttavia, benché sia stato dimostrato funzionare inizialmente, sembra sfociare velocemente in pensieri intrusivi rispetto al “segreto”, facilmente degenerati in ansia e preoccupazione a riguardo²⁸. I dati rimangono scoraggianti anche spostandoci dietro le quinte, ovvero analizzando gli apparati produttivi e, con essi, la minima presenza femminile. Le donne, infatti,

²³ Minh Tue Le Ngoc, *Spotlighting women gamers and how they play and spend on video games*, Newzoo, 28 marzo 2024 (<https://newzoo.com/resources/blog/spotlighting-women-gamers-and-how-they-play-and-spend-on-video-games>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

²⁴ Carrie Heeter, *Femininity*, in Mark Wolf, Bernard Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York & London, 2014, p. 533.

²⁵ Edward Downs, Stacy L. Smith, *Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis*, in *Sex Roles*, Vol. 62, 02 settembre 2009, pp. 721-733.

²⁶ Christopher Barlett, Richard J. Harris, *The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women* in *Sex Roles*, Vol. 59, 15 maggio 2008, pp. 586-601.

²⁷ Brahnam S, De Angeli A, *Gender Affordances of Conversational Agents*, in *Interacting with computers*, Vol. 24(3), 03 maggio 2012, pp. 139-156.

²⁸ Laura Smart, Daniel M. Wegner, *Covering up what can't be seen: Concealable stigma and mental control*, in *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 77(3), 1999, pp. 474-486.

continuano a rappresentare una minorità tra i professionisti dell'industria videoludica²⁹. Secondo l'annuale ricerca della *Game Career Guide* (ci riferiamo a quella del 2012) solo il 3% dei programmatori, l'11% dei *game designers*, il 13% degli artisti e degli animatori, il 13% dei *tester* e il 16% dei produttori sono donne³⁰. Quest'ultime sembrano essere scoraggiate dallo stesso settore videoludico industriale, proprio perché caratterizzato da rappresentazioni negative della donna e fortemente dominato, nei propri videogiochi, da *bias* antifemminili³¹. Uno studio più recente, il *Developer Satisfaction Survey* della *International Game Developers Association* – datato 2023 – evidenzia che, ad oggi, solo il 31% di chi lavora nel settore si identifica come donna (e solo l'8% non-binario, fluido o queer)³². Questa stessa associazione, già nel 2005, aveva voluto analizzare i salari nel settore, dimostrando che le donne percepissero un guadagno inferiore di almeno 9,000£ rispetto ai colleghi uomini³³.

In Europa la situazione non è molto diversa. Il coinvolgimento delle donne nell'industria videoludica è tendenzialmente limitato, soprattutto per ciò che concerne la sfera produttiva. Mentre le donne rappresentano il 46,7% dei giocatori (Figura 5), coloro che lavorano nel settore sono solo il 24%. Un dato in aumento, sì, ma che al momento chiarifica un panorama fatto da videogiochi ai quali vengono sottratte quelle che potrebbero essere competenze e innovazioni femminili³⁴. L'industria videoludica manca di donne già a partire dagli studi universitari, infatti, a fronte di 360 corsi di *game design*, solo l'11% degli studenti sono donne (2018).

I dati fino a qui descritti tendono ad aggravarsi ulteriormente se decidiamo di spostare la nostra attenzione anche verso quelli relativi alle vendite, soprattutto qualora legate alla

²⁹ Heeter C., *Femininity*, in Wolf M., Perron B. (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, cit., p. 539.

³⁰ Game Career Guide, *Game developer salary survey 2012*, novembre 2012, (www.gamecareerguide.com/features/1108/game-developer-salary-survey-2012.php). Link non più disponibile. In Heeter C., *Femininity*, in Wolf M., Perron B. (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, cit., p. 539.

³¹ Heeter C., *Femininity*, in Wolf M., Perron B. (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, cit., p. 539.

³² *Developer Satisfaction Survey. Summary Report, 2023*, IGDA, marzo 2024 (<https://igda.org/dss/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

³³ Tracy Fullerton, Janine Fron, Celia Pearce, Jacki Morie, *Getting girls into the game: Towards a "Virtuous Cycle"*, in Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y. Sun (a cura di), *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Computer Games*, MIT Press 2007, p. 139.

³⁴ Sineglossa, *Donne e gaming, al via un nuovo progetto*, marzo 2024 (<https://sineglossa.it/news/donne-e-gaming-al-via-un-nuovo-progetto/>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

presenza o meno (e al tipo di presenza) di personaggi femminili nelle copertine dei videogiochi.

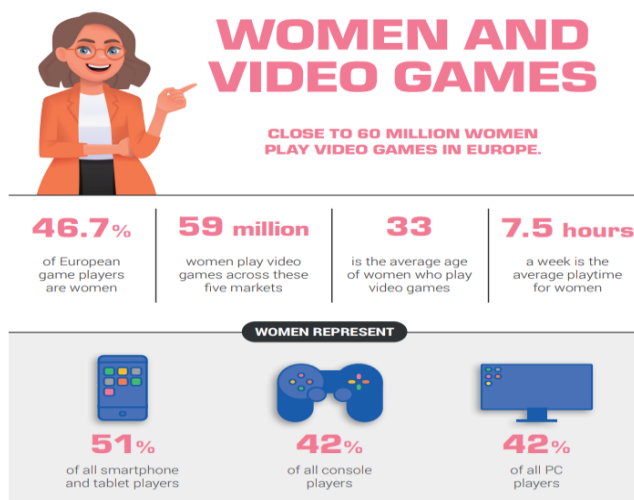


Fig. 5. Videogiocatrici in Europa e rappresentazione della donna nei videogames.

(Fonte: *European Key Facts 2022. VideoGamesEurope*,

<https://www.videogameseurope.eu/publication/2022-all-about-video-games-european-key-facts/>)

Lo studio di Christopher E. Near³⁵ si concentra sulla rappresentazione delle donne non tanto nelle narrazioni dei videogiochi, che ora sappiamo essere spesso minime, marginali e sessualizzate, tanto più nelle *box art* di essi, per analizzare se questo fattore influenzi le vendite nel mercato. Le *box art* vanno considerate come il contenuto maggiormente esposto ai possibili acquirenti, subendo le considerazioni degli editori, che sono responsabili della selezione dei prodotti che si pensano essere maggiormente commercializzabili. Il fatto che, in copertina, un videogioco sembri favorire l'emarginazione o la sessualizzazione dei personaggi femminili è la diretta conseguenza della presupposizione che, così facendo, tale prodotto venderà di più. A partire da un campione di 399 videogiochi distribuiti sulle principali console tra il 2005 e il 2010, l'analisi pone l'attenzione su quelle copertine che presentavano una delle seguenti variabili: nessun personaggio umano presente (il cui genere non può essere, quindi, determinato), personaggi femminili presenti e centrali, personaggi maschili presenti e centrali, personaggi femminili presenti, sessualizzati centrali o secondari. Per ciò che concerne la distribuzione dei personaggi, i risultati hanno dimostrato che il 42% dei giochi (quasi la metà) è stato venduto con copertine che presentavano esclusivamente personaggi maschili, il 25% personaggi maschili e femminili insieme, un altro 25% con unicamente

³⁵ Christopher E. Near, *Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games*, in *Sex Roles*, Vol.68, 2013, pp. 252–269.

personaggi non umani, mentre solo il 7% delle copertine dei videogiochi analizzati rendeva protagoniste i propri personaggi femminili.

Per ciò che riguarda, invece, il tipo di ruolo riservato ai personaggi nelle copertine, la ricerca ha evidenziato che i personaggi femminili erano centrali nel 19 % di tutti i giochi, mentre quelli maschili nel 66 % di essi.

Infine, il 61 % delle copertine con esclusivamente personaggi femminili riconsegnava un'immagine degli stessi altamente sessualizzata.

I personaggi maschili, quindi, sono più spesso centrali e presenti nelle copertine. Quelli femminili, qualora presenti, tendono a essere, nella maggior parte dei casi, sessualizzati. L'analisi ultima – quella che incrocia le caratteristiche di ogni copertina con i risultati di vendita dei rispettivi videogiochi – dimostra che i giochi più venduti includevano nelle proprie copertine zero, uno o più personaggi maschili e collocavano quest'ultimi in posizioni centrali. O, ancora, avevano personaggi femminili solo in coppia con quelli maschili e, anche se presenti, erano secondari e sessualizzati³⁶.

La panoramica fino a qui descritta, fatta di percentuali e di studi corroborati, sembra volerci raccontare una trama priva di *happy ending*. Tuttavia, le persone queer e le donne, siano esse giocatrici, sviluppatrici o personaggi delle narrazioni, appartengono a una parabola che le vuole eroine della propria storia, in continua lotta per i propri diritti.

Nei capitoli successivi, ci addentreremo in un'analisi sempre più accurata di ciascuna delle dinamiche fino a qui coinvolte, attraverseremo esempi concreti di quei videogiochi che hanno tentato l'inclusività mancando di rappresentazioni eque e significative, alla ricerca di quelli che, invece, hanno trasformato i nostri soggetti di riferimento nei *Player 1* della propria storia.

³⁶ *Ibid.*

Capitolo 2

Game Over: la battaglia per la rappresentazione queer nel mondo dei videogiochi

2.1. La comunità *queer* nella storia videoludica: i parallelismi tra la nascita del *medium* videoludico e le prime rivendicazioni

27 giugno 1969, New York. Quella che avrebbe potuto essere una notte come tante altre, accolse invece l'evento simbolo della lotta contro la discriminazione della comunità LGBT. Il *Lavander Scare*³⁷, così viene ricordato, si era sviluppato a tal punto che le persone omosessuali e transgender venivano criminalizzate e perseguite. Quella notte, però, qualcosa cambiò. L'esito dell'ennesima retata nei locali d'incontro per la comunità – tra i quali lo Stonewall Inn – si trasformò in un grido di lotta, quello per i propri diritti³⁸. In questi medesimi anni, nei bar americani, comparivano per la prima volta videogiochi come *Computer Space* (Nutting Associates, 1971) e *Pong* (Atari, 1972). Un parallelismo così immediato da permettere a Luca De Santis di affermare che: «in quegli anni la voglia di emancipazione e di divertimento erano caratterizzati dalla medesima urgenza», tanto che «in futuro i due percorsi si sarebbero intrecciati»³⁹. E così fu. In meno di vent'anni – nel 1986 – apparve il primo personaggio gay. *Moonmist*, gioco di narrativa interattiva della Infocom, accolse Vivien Pentreath, personaggio secondario, descritta come una criminale gelosa della sua ex-compagna per aver sposato un uomo⁴⁰. Mentre è al 1989, pochi anni più tardi, che possiamo far risalire l'uscita di *Caper in the Castro* (CM Ralph)

³⁷ Panico morale perpetuato nei confronti delle persone omosessuali negli Stati Uniti a partire dalla metà del XX secolo.

³⁸ Letizia Radaelli, *La storia dei moti di Stonewall*, L'Officiel, 16 giugno 2022 (<https://www.lofficialitalia.com/pop-culture/storia-moti-stonewall-cosa-sono>). Ultimo accesso 30 settembre 2024.

³⁹ De Santis L, *Videogames. Omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*, cit., p. 30.

⁴⁰ *Vivien in Moonmist*, LGBTQ Video Game Archive, 11 settembre 2015 (<https://lgbtqgamearchive.com/2015/09/11/vivien-in-moonmist/>). Ultimo accesso 28 settembre 2024.

che, ad oggi, è considerato il primo videogioco *queer* per computer. Chi gioca assume i panni di una detective lesbica, Tracker, alla ricerca dell'amica e drag queen Tessy scomparsa da Castro (figura 6).

Se ancora oggi, come vedremo, le logiche di mercato non risparmiano parte dei produttori, e dei rispettivi videogiochi, che tentano una maggior apertura, anche *Caper in the Castro* ha – per il nostro studio – una storia emblematica da raccontare.

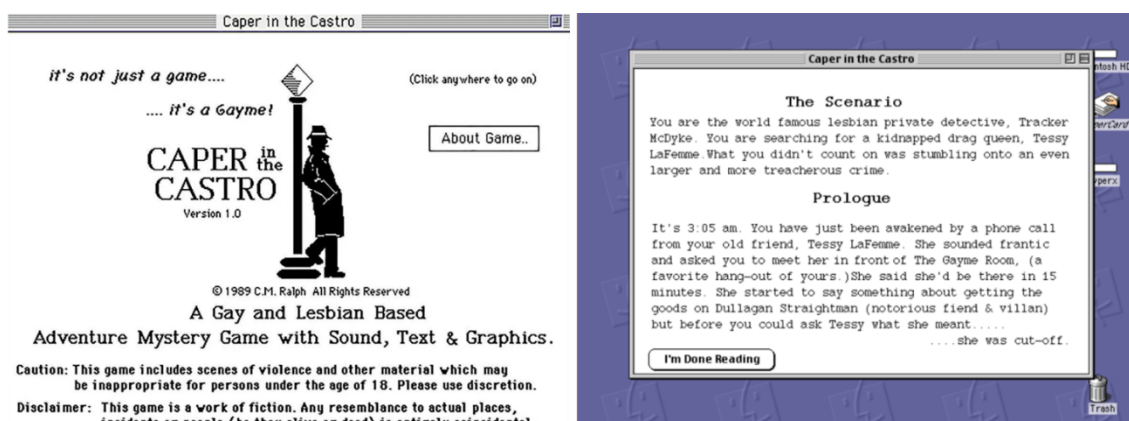


Fig. 6. Screen da *Caper in the Castro*.
(Fonte: <https://lgbtqgamearchive.com/2015/08/23/caper-in-the-castro/>)

La creazione di questo videogioco da parte di CM Ralph – *non-binary* e *transgender* – va intesa come parte di una serie di contributi che l'artista ha deciso di realizzare per rendere visibili le storie della comunità LGBTQ+. In particolare, il videogioco venne rilasciato nella modalità di *Charity Ware*, di modo che a chiunque lo scaricasse venisse chiesto di donare a un'organizzazione impegnata nella prevenzione e nel supporto contro l'AIDS a propria scelta. *Caper in the Castro* conobbe presto una grande fortuna arrivando fino in Europa. In cinque anni, secondo le statistiche di *download*, vennero scaricate circa 250.000 copie e, durante un'intervista con Adrienne Shaw, CM Ralph dichiarò di aver ricevuto molte telefonate da parte di videogiocatori che l'ringraziarono per ciò che aveva fatto⁴¹.

⁴¹ CM Ralph in Manoush Zomorodi, Adrienne Shaw, *How the first LGBTQ+ video game was given a second life*, NPR News, 27 gennaio 2023 (<https://www.wbur.org/npr/1151702216/how-the-first-lgbtq-video-game-was-given-a-second-life>). Ultimo accesso 16 ottobre 2024.



Fig. 7. Screen da *Murder on Main Street*.
(Fonte: <https://lgbtqgamearchive.com/2015/08/23/caper-in-the-castro/>)

Tuttavia, nello stesso anno, CM Ralph si sentì costrett* – o, meglio, decise di fare un esperimento – a rilasciare una nuova e diversa versione del gioco e, affinché quest’ultima potesse essere venduta da Heizer Software (che altrimenti non lo avrebbe preso in considerazione), eliminò tutti i riferimenti *queer*⁴². Il videogioco venne venduto come *Murder on Main Street* (figura 7).

Questo è stato solo il primo di una lunga serie di esempi che ci dimostrano quanto l’industria videoludica abbia faticato, fin dai suoi arbori, a considerare i videogiochi come potenzialmente pensati da e per qualcun altro che non fosse il classico videogiocatore uomo bianco eterosessuale.

Non per niente, infatti, per un lungo periodo i personaggi lgbtq inseriti all’interno dei videogiochi sono stati vittime della tendenza, continua e ricorrente, di incasellamento negli stessi medesimi ruoli (si veda, per esempio, la *villain* di *Moonmist* sopracitata).

Con *Il viaggio dell’eroe* (1992) Christopher Vogler definì una struttura narrativa che ancora oggi si pensa essere alla base di opere tanto letterarie, quanto cinematografiche e videoludiche (Figura 8).

⁴² *Caper in the Castro*, LGBTQ Video Game Archive, 23 agosto 2015 (<https://lgbtqgamearchive.com/2015/08/23/caper-in-the-castro/>). Ultimo accesso 16 ottobre 2024.

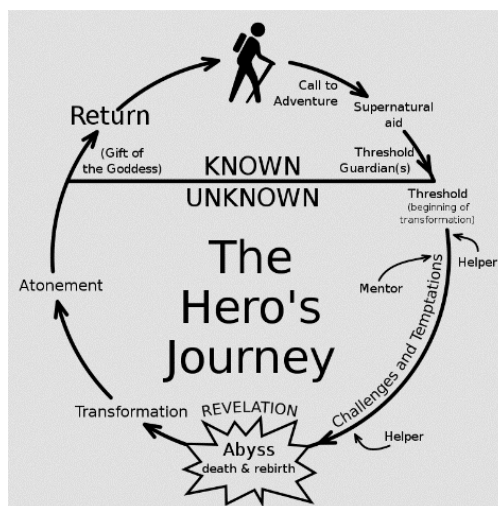


Fig. 8. Schema *The Hero's Journey*.

(Fonte: <https://www.horizonpsytech.com/2021/08/17/il-viaggio-delleroe-nei-videogiochi/>)

Gli archetipi – «rappresentazioni simboliche di varie esperienze esistenziali⁴³» – del viaggio di quasi ogni videogioco sono i seguenti: l'eroe, il mentore, il guardiano della soglia, il messaggero, il mutaforme, l'ombra e l'imbroglione⁴⁴. Negli anni, a quali di questi ruoli sono stati associati i personaggi *queer* (quando presenti)?

Come già esplicitato, la comunità LGBTQ ha dovuto aspettare non meno di vent'anni per “vedersi rappresentata”. Tra gli anni Settanta e Novanta, infatti, il protagonista è sempre e solo stato maschile, eterosessuale e altamente virile. Se da una parte questi sono gli anni in cui finalmente la comunità inizia a rispondere unita ai soprusi, dall'altra il movimento continua ad essere associato all'epidemia di AIDS, tanto da determinare un nuovo modo di dire tramite il quale si era soliti riferirsi alla malattia, ovvero *Gay-Related Immune Deficiency*. Nonostante la medicina sia riuscita a smentire presto tale associazione, la Chiesa non tardò a propagandare l'idea che l'AIDS fosse una punizione di Dio per chiunque abbracciasse questi orientamenti, alimentando di fatti un mondo ostile nei confronti della comunità⁴⁵. In questi anni il personaggio videoludico *queer* interpretava il “guardiano della soglia”. Era l'antagonista secondario, colui che agisce come il fedele alleato del malvagio. Stiamo parlando del personaggio opposto, anche per caratteristiche fisiche, al protagonista. Il personaggio gay, assolutamente non virile e non maschile

⁴³ De Santis L, *Videogaymes. Omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*, cit., p. 51.

⁴⁴ Cfr. Christopher Vogler, *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Dino Audino, Roma, 2010.

⁴⁵ *La Storia del Movimento LGBT+*, Istituto A.T. Beck, (<https://www.istitutobeck.com/omosessualita/storia-del-movimento-lgbt>). Ultimo accesso 16 ottobre 2024.

(Figura 9). La sua presenza, comunque, si verifica specialmente nei videogiochi picchiaduro a scorrimento⁴⁶.



Fig. 9. Screen dai videogiochi *Street of Rage 3* (SEGA, 1994), *Vendetta* (Konami, Hamster Corporation, 1991) e *Final Fight* (Capcom, 1989).

(Fonte: <https://www.senzalinea.it/giornale/i-5-personaggi-gay-piui-presenti-nei-videogiochi-giapponesi-degli-anni-80-e-90/>).

Una controparte da sconfiggere, sulla quale riaffermarsi, perché considerata pericolosa⁴⁷. Proprio come l’AIDS.

E, non a caso, questi combattimenti avvengono proprio ai margini delle città, nelle periferie e nei sobborghi. Luoghi che accoglievano i reietti omosessuali e transgender, perché è così che venivano visti all’epoca⁴⁸. Infine, lo possiamo notare dalle immagini, i personaggi *queer* ci vengono comunque riconsegnati stereotipati, volutamente in linea con la visione del tempo.

Nel frattempo, esistono eccezioni che dimostrano come la comunità *queer* iniziasse a essere presa in considerazione maggiormente o, meglio, pare che si iniziò ad ammettere l’esistenza della stessa tramite l’arruolamento di personaggi LGBTQ+ nelle vesti di archetipi maggiormente funzionali alla narrazione. Personaggi “ombra” LGBT rappresentavano ciò che è più temuto dall’eroe, la sua crisi esistenziale. Per questo motivo la forza di tali personaggi deve essere eguale a quella dell’eroe, senza alcun tipo di squilibrio, di fatto risolvendo la rappresentazione *queer* o, meglio, legittimandola.

Amettere l’esistenza della comunità, tuttavia, non ha significato, in quegli anni, rappresentarla in maniera adeguata. Vogliamo ricordare, *in primis*, il personaggio Birdo di *Super Mario Bros. 2* (Nintendo, 1988), che nel manuale di istruzioni del gioco viene inizialmente descritto così: «He thinks he is a girl and he spits eggs from his mouth. He’d

⁴⁶ Danilo Battista, *Curiosità in Game: I 5 personaggi Gay o Transessuali più iconici presenti nei videogiochi giapponesi degli anni ‘90*, SenzaLinea, 2017 (<https://www.senzalinea.it/giornale/i-5-personaggi-gay-piui-presenti-nei-videogiochi-giapponesi-degli-anni-80-e-90/>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

⁴⁷ De Santis L, *Videogaymes. Omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*, cit., p. 54.

⁴⁸ *Ivi*, p. 94.

rather be called “birdetta”»⁴⁹. E, oltre ad essere una “cattiva”, nelle pubblicità giapponesi la sua voce enfatizzava la sua mascolinità⁵⁰.



Fig. 10. Descrizione di Birdo nel manuale d’istruzione di *Super Mario Bros. 2*.
(Fonte: <https://www.thrillingtalesofoldvideogames.com/blog/the-legacy-of-super-mario-bros-2-part-two>)

Le prime rappresentazioni *transgender*, quindi, si basavano troppo spesso su stereotipi, puntando su caricature esagerate e ipersessualizzate che riducevano l’identità di genere a un elemento di scherno o di sensazionalismo. Per non parlare, poi, del gioco per Nintendo Wii – fortunatamente disponibile solo in Giappone, ma comunque problematico – *Captain Rainbow* (skip Ltd., 2008), che racconta le vicende di un supereroe che si aggira tra vari cameo Nintendo, tra i quali proprio quello di Birdo. Birdo si trova in prigione per essere entrata nel bagno delle donne. Per dimostrare che lo sia davvero, dobbiamo trovare il vibratore nella sua stanza⁵¹.

⁴⁹ Tristan Craig, *Endure and survive: the LGBTQ+ history of video games*, Retrospect Journal, 17 febbraio 2020 (<https://retrospectjournal.com/2020/02/17/endure-and-survive-the-lgbtq-history-of-video-games/>). Ultimo accesso 10 novembre 2024.

⁵⁰ Stacey Henley, *Birdo Is The Perfect Metaphor For Trans Representation*, TheGamer, 07 luglio 2023 (<https://www.thegamer.com/birdo-perfect-metaphor-trans-representation-super-mario/>). Ultimo accesso 10 novembre 2024.

⁵¹ *Ibid.*

In *Go Go Ackman 3* (Aspect, 1995)⁵² – platform sparattutto – il protagonista, Ackman, deve combattere contro il capo della polizia che non nasconde il proprio orientamento sessuale (Figura 11).



Fig. 11. Screen da *Go Go Ackman 3*.

(Fonte: <https://www.senzalinea.it/giornale/i-5-personaggi-gay-piui-presenti-nei-videogiochi-giapponesi-degli-anni-80-e-90/>)

Sebbene a quest'ultimo sia stato dedicato il ruolo importante da boss finale, esso esprime a regola d'ordine gli standard stereotipati da rappresentazione. Classico “abbigliamento gay” e azioni di lotta che non sono altro che approcci molesti⁵³, che il protagonista, tra l'altro, deve saper prontamente scansare. Indubbiamente, una tale rappresentazione non fece altro che rispecchiare gli atteggiamenti e i pensieri omofobici di quegli anni.

È solo alla fine degli anni Novanta che le cose iniziano a prendere una piega diversa. Nel mondo reale, questi sono gli anni in cui, in Europa, la comunità *queer* – e chi ne fa parte – iniziò a sentirsi maggiormente “accolta”, o, almeno, a intravedere un po' di speranza. Sulla spinta della Danimarca, che già lo permise nel 1989, la Svezia legalizzò le Unioni Civili omosessuali nel 1995, seguita dal Belgio, che lo fece cinque anni dopo. Anche negli Stati Uniti, a partire dal 2000, il confronto sulle Unioni Civili si fa più acceso, tanto da essere approvate in diversi stati e da favorire, in Canada, la legalizzazione del matrimonio omosessuale nel 2005. Tutte vittorie, queste, che nel mondo dei videogiochi si incarnarono in *The Sims* (EA, 2000). Il simulatore di vita per eccellenza ha permesso,

⁵² Danilo Battista, *Curiosità in Game: I 5 personaggi Gay o Transessuali più iconici presenti nei videogiochi giapponesi degli anni '90*, SenzaLinea, 2017 (<https://www.senzalinea.it/giornale/i-5-personaggi-gay-piui-presenti-nei-videogiochi-giapponesi-degli-anni-80-e-90/>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

⁵³ De Santis L, *Videogaymes. Omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*, cit., p. 98.

fin dalla sua uscita per PC, di superare “confini”. Oltre a poter scegliere la propria etnia, i videogiocatori sono liberi di creare qualsivoglia relazione, anche e soprattutto di tipo romantico. Possono, quindi, essere chi vogliono (Figura 12).



Fig. 12. Il fotogramma dei Sims uomini che si baciano sul divano nel trailer del 1999.
(Fonte: (<https://www.mmo.it/index.php/2018/07/17/the-sims-gay-omosessualita-speciale/>))

Un’inclusività, quella di *The Sims*, che ha permesso a milioni di utenti di fronteggiare proprio quelle discriminazioni e quelle difficoltà raccontate fino a questo momento. Ce lo dimostrano, tra i tanti, gli utenti eyAnton, Simfan923 e CaroloVazquez. Abbiamo estrapolato alcune loro dichiarazioni direttamente dal forum del gioco⁵⁴. eyAnton (lui/gli) vive in Svezia e gioca a *The Sims* fin dall’anno della sua uscita. Attualmente è uno streamer LGBTQ+ e un *Game Changer*. Parla del gioco come il mezzo che lo ha aiutato a superare la disforia di genere. Ora, in quanto orgoglioso uomo transessuale, egli ammette che «*The Sims* normalizza davvero il concetto di amore: è semplicemente amore e non deve essere limitato dai concetti di genere o identità». Simfan923 (lui/gli) vive negli Stati Uniti e gioca dal 2002. Racconta di un passato in cui spesso non si è sentito in grado di vivere a pieno una parte della sua vita, quella da uomo omosessuale, e con orgoglio ammette che «All’inizio *The Sims* era l’unico posto dove mi sentivo di poter essere me stesso al 100 % e questo includeva anche essere omosessuale». Infine, CaroloVazquez (lei/le) vive in Argentina e gioca dall’anno 2000. Aveva 7 anni quando ha iniziato a giocare e racconta di questa esperienza come molto significativa: «La rappresentazione è molto importante, non solo nelle serie Tv e nei film, ma anche nei videogiochi. [...] Credo

⁵⁴ *Il pride crea The Sims!*, ea.com (<https://www.ea.com/it-it/news/sims-pride-month-2021>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

che la prima volta che ho baciato una ragazza stessi giocando a *The Sims*. [...] E ora sono qui, molto innamorata della mia vera fidanzata».

Sono gli anni, questi, durante i quali si inizia a sentire maggiormente quell'urgenza di rappresentazione e inclusione. Si ricercano riproduzioni appropriate, in netto contrasto con quelle condite di stereotipi e ad uso esclusivo di un pubblico che si pensa essere comunque ancora maschile basico. Lo abbiamo visto negli scontri dei picchiadduro con personaggi omosessuali o transgender effeminati e lo vediamo ora anche spostando la nostra attenzione verso la controparte femminile. L'universo lesbico, infatti, è esistito fin dagli anni Novanta, ma in che modalità? Come vedremo soprattutto nel capitolo successivo, anche alle donne, nella storia videoludica, non è stata riservata una buona rappresentazione tanto da dover combattere, appunto, affinché quest'ultima si facesse reale. I personaggi femminili della comunità *queer* non sono state ugualmente risparmiate. Dopo Vivian Pentreath (*Moonmist*), donne lesbiche iniziano ad apparire in diversi titoli. Ne ricordiamo alcune per evidenziare meglio il problema della loro rappresentazione. Miria è un personaggio femminile di *Fallout 2* (Black Isle Studios, 1998). A lei possiamo ricondurre il primo matrimonio lesbico nella storia del videogioco, infatti all'utente, che, tra le altre cose, può scegliere anche il proprio genere nel gioco, è permesso decidere di sposare Miria tra le rovine di Modoc⁵⁵. Un matrimonio che, tuttavia, qualora si verifichi lesbico, non sarà accolto con entusiasmo dal padre. Siamo nel 2241⁵⁶. In *Fear Effect 2* (Kronos Digital Entertainment, 2001) possiamo interpretare l'assassina Hana. Una sexy eroina che stabilisce con un'altra donna, Rain, un rapporto prima d'aiuto e poi sempre più intimo. Le due, a un certo punto, si scambieranno effusioni amorose talmente esplicite da implicare la distribuzione del gioco con l'etichetta "M", che sta per pubblico maturo. Non è una vittoria questa, bensì una riprova della ricorrente oggettificazione del personaggio femminile, anche se lesbico. Scene di sesso, quindi, pensate proprio a «uso e consumo del pubblico maschile»⁵⁷. Inoltre, queste sono, sì, storie queer femminili, ma pur sempre create da uomini. Sembrerebbe mancare, quindi, una rappresentazione fatta da chi appartiene alla stessa comunità rappresentata⁵⁸.

⁵⁵ Fandom Fallout Wiki, *Miria*, Fallout Wiki, ultimo aggiornamento 16 ottobre 2024 (<https://fallout.wiki/wiki/Miria>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

⁵⁶ De Santis L, *Videogaymes. Omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*, cit., p. 183.

⁵⁷ Ivi, p. 185.

⁵⁸ Anne Anthropy, *Rise of the videogame zinesters. How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an artform*, Seven Stories Press, 2012, pp. 1-24.

Anche per i personaggi femminili lgbt, quindi, ci sono voluti anni affinché acquisissero importanza psicologica e narrativa nelle storie videoludiche, scardinandosi finalmente dalla norma maschile eterosessuale.

Quindi, cosa è successo dopo?

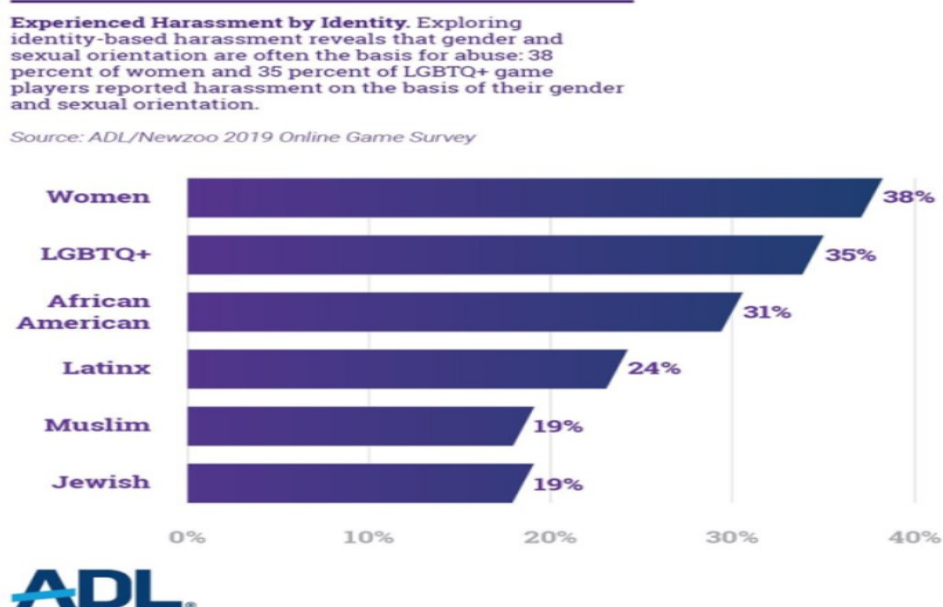


Fig. 13. Categorie di persone che nel 2019 hanno dichiarato di subire molestie durante le sessioni di gioco.

(Fonte: <https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games>)

2.2. La pericolosità di essere *queer* (anche) nel mondo virtuale: interviste, commenti e scambi nei forum e nelle chat dei videogiochi online

Quello fino a qui raccontato è un panorama problematico, ricco di figure LGBTQ+ presenti ma altamente stereotipate, vittime, anche nelle realtà virtuali, della radicata omotransfobia del nostro mondo, quello vero. Forse è proprio per questo che la strada per una buona rappresentazione è stata – e ancora è - impervia fin dall'inizio?

Nel corso di quest'anno, GLAAD ha riportato, lo ripetiamo, che il 38% dei giocatori LGBTQ+ non si sente realmente parte integrante della comunità videoludica, mentre il 59% dichiara di percepire un ambiente poco accogliente⁵⁹. Dati, questi, che dimostreremo analizzando e portando alla luce alcuni casi concreti. Abusi nelle chat dei videogiochi online e discorsi d'odio nelle discussioni dei forum, quindi, sembrano essere ormai

⁵⁹ 2024 GLAAD GAMING REPORT, *The state of LGBTQ inclusion in video games* (<https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

all'ordine del giorno, completamente normalizzati e permessi in spazi che non vengono adeguatamente moderati.

Decidiamo di procedere delineando una linea temporale, che ci consenta di evidenziare come, e se, siano cambiate le cose nel tempo.

Nel 2019, il 74% degli adulti che giocano online negli Stati Uniti ha dichiarato di subire molestie cronicamente. Il 35% dei giocatori LGBTQ+ ha segnalato di essere vittima di molestie proprio a causa del proprio genere e orientamento sessuale⁶⁰ (Figura 13). *Anti Defamation League* è la principale organizzazione anti-odio al mondo. Nata per combattere l'antisemitismo già nel 1913, lavora ogni giorno per promuovere e assicurare una società equa e aperta a tutti⁶¹. È ad ADL che possiamo far risalire, infatti, alcune altre ricerche annuali sull'odio e sulle molestie nei giochi online. Nel 2021, il 38% dei giocatori LGBTQ+ adulti americani ha attestato di aver subito molestie a causa della propria identità (contro il 37% del 2020)⁶². Nel 2023, ancora, 1 giocatore su 10 (circa) ha dichiarato anche di essersi trovato coinvolto in discorsi portavoce di ideologie dannose, pericolose e di odio estremo anti-LGBTQ+⁶³ (Figura 14).



Fig. 14. Percentuale di adulti coinvolti nelle chat dei videogiochi online in discorsi d'odio anti LGBTQ+.

(Fonte: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>)

Sono videogiochi come *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) e *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), nati rispettivamente come *multiplayer* di massa online e come soprattutto in prima persona a squadre, a consentire gli scambi nelle chat durante le

⁶⁰ *Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games*, ADL, 18 luglio 2019 (<https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games>). Ultimo accesso 02 ottobre 2024.

⁶¹ *Who We Are*, ADL (<https://www.adl.org/about/who-we-are>). Ultimo accesso 01 ottobre 2024.

⁶² *Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021*, ADL, 13 settembre 2021 (<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021>). Ultimo accesso 01 ottobre 2024

⁶³ *Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023*, ADL, 2 giugno 2024 (<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>). Ultimo accesso 01 ottobre 2024.

sessioni di gioco. Scambi che, spesso, si rivelano essere altamente omotransfobici. WoW e OW sono, tra le altre cose, due dei videogiochi in cui la maggior parte dei giocatori tende a smettere del tutto di giocare o decide di cambiare le proprie modalità di gioco per sopravvivere alle molestie, rispettivamente il 27% e il 29%⁶⁴.

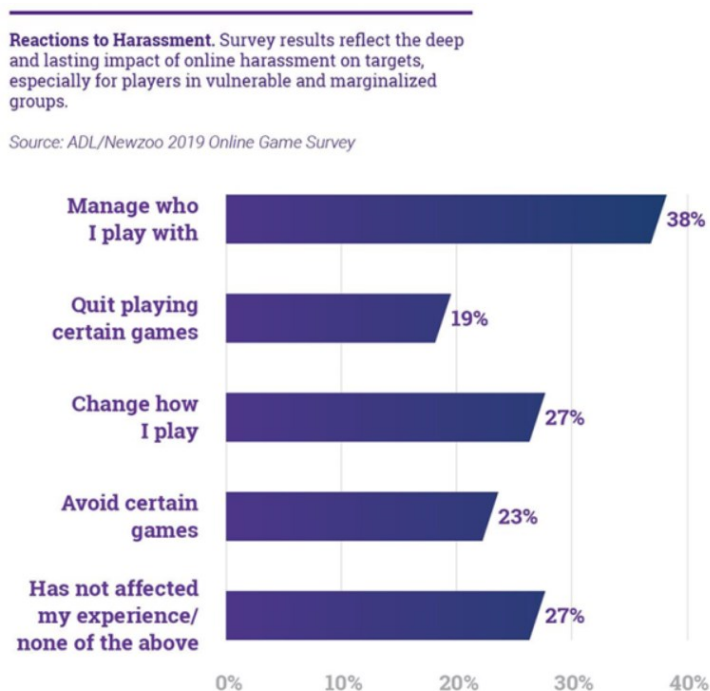


Fig. 15. Azioni consequenziali alle molestie ricevute durante le sessioni di gioco.
(Fonte: <https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games>)

Jenny Sundén è una giocatrice *queer* di *World of Warcraft*, che ha voluto raccontare la propria esperienza nel mondo di WoW. Nel gioco, gli utenti si possono riunire in gilde, con lo scopo di aiutarsi a raggiungere gli obiettivi stagionali. Le gilde nascono anche con l'intento di accumulare persone, unite da interessi comuni, dal piacere del gioco e, talvolta, anche dalla propria identità di genere. Rispetto all'inclusione della comunità LGBTQ+ nei suoi giochi, Blizzard è stata essa stessa al centro delle polemiche nel 2006. Tutto iniziò quando una fan, una giocatrice, Sara Andrews, tentò di creare una gilda LGBTQ *friendly*, "vincendo" immediatamente un avvertimento da parte di un amministratore. La politica di Blizzard, all'epoca, sembrava volta a proteggere i giocatori dalle molestie legate all'orientamento sessuale, o almeno questa è la motivazione che Blizzard cercò di rendere validante per giustificare il proprio gesto. Subito dopo Andrews,

⁶⁴ *Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games*, ADL, 18 luglio 2019 (<https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games>). Ultimo accesso 02 ottobre 2024.

che non aveva nessuna intenzione di fare un passo indietro, si trovò minacciata di essere bannata. Azione, questa, che rivela un intento di normalizzazione etero normativa totalmente non inclusivo. Soprattutto se consideriamo che, fino a quel momento, il linguaggio omofobo nel gioco era già diventato routine, senza che nessuno lo regolasse⁶⁵. Di conseguenza, la soluzione per permettere a chiunque di gustare le proprie sessioni di gioco senza paura di imbattersi in commenti di odio era proprio quella di creare spazi sicuri. Infatti, e per fortuna, con il supporto della comunità dei giocatori *queer* alla fine Blizzard fu costretta a scusarsi⁶⁶. Questa battaglia permise a J. Sundén di sentirsi sollevata e felice, quando finalmente trovò ed entrò in una gilda LGBTQ+, *The Others*. «It was a feeling of relief related to no longer having to worry about covering up bits of your life that would not fit in, or would even be regarded as ‘inappropriate’ in the game environment»⁶⁷.

Con *Overwatch* ci spostiamo in un ambiente simile. Dopo il suo lancio, nel 2016, due personaggi, Tracer e Soldier:76, sono stati rivelati *queer* tramite narrative transmediali della casa di produzione⁶⁸. Ci concentriamo sulla portata mediatica che queste rivelazioni scatenarono nel web. Da subito, infatti, le prime reazioni sfociarono nella rivendicazione rispetto a quali giocatori avessero il diritto di sentirsi rappresentati e quali no, muovendo accuse direttamente alla Blizzard per aver creato narrazioni volte ad accontentare i pochi che giocano saltuariamente. Questi consumatori – quelli che mossero le accuse – si dichiararono apertamente danneggiati dalle rivelazioni *queer* a cui stiamo facendo riferimento. Un chiaro sintomo, ancora una volta, di una ricerca di eteronormatività da parte di videogiocatori che temono che quest’ultima gli sia stata sottratta ingiustamente⁶⁹. Sebbene la Blizzard, ad oggi, sembra dimostrare molta più inclusività rispetto al lontano 2006, questa fatica a emergere durante le sessioni di gioco, nello specifico nelle chat online e vocali che il gioco permette di attivare di modo che gli utenti possano comunicare in gioco. Abbiamo ricavato alcune esperienze di videogiocatori direttamente da Reddit,

⁶⁵ Jenny Sundén, *Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures*, in *Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009, pp. 3-4 (<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/396>). Ultimo accesso 23 ottobre 2024.

⁶⁶ Ellie Gibson, *Blizzard apologises to founder of gay-friendly Warcraft guild*, Games Industry.biz, 13 febbraio 2006 (<https://www.gamesindustry.biz/blizzard-apologises-to-founder-of-gay-friendly-warcraft-guild>). Ultimo accesso 01 ottobre 2024.

⁶⁷ Sundén J., *Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures*, cit., p. 4 (<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/396>). Ultimo accesso 23 ottobre 2024.

⁶⁸ Tanja Välisalo, Maria Ruotsalainen, “Sexuality does not belong to the game” - *Discourses in Overwatch Community and the Privilege of Belonging*, Game Studies, Vol. 22(3), agosto 2022 (https://gamestudies.org/2203/articles/valisalo_ruotsalainen). Ultimo accesso 01 ottobre 2024.

⁶⁹ *Ibid.*

piattaforma che fin dalla sua nascita (2005) permette agli utenti registrati di pubblicare post e ricevere commenti agli stessi: di creare, quindi, delle vere e proprie conversazioni.

[...] To me it seems like many (not all) just don't want any gay characters at all. They tolerate the existence of gay people as if merely tolerating the existence of other people means they suddenly aren't a bigot but they don't want to see gay people. They don't want gay people to be visible and they tolerate gay people living as long as they aren't reminded that gay people exist. And that ladies and gentlemen do many homophobes mean when they say "I don't hate gay people just don't shove it down my throat and don't push an agenda"⁷⁰.

Questo primo commento fa riferimento direttamente alla questione appena analizzata, dimostrandoci la poca accoglienza di parte dei giocatori della community di OW.

I recently have gotten back into *Overwatch* after a long hiatus [...] and my first competitive game I played I was giving callouts and another player began to verbally attack me with homophobic slurs and nasty comments. [...] This experience made me realize why I barely use voice chat because of how my more feminine voice can lead me to be attacked by horrible people⁷¹.

Questo, invece, ci riconsegna l'immagine di un utente che avrebbe voluto giocare serenamente una sessione di *Overwatch*, presto trasformatasi in uno scambio gratuito di offese omofobe a causa di una voce considerata "troppo femminile" per appartenere a un uomo.

I don't even bother to use voice chat anymore. I turned it on about a month ago for a single competitive match with zero intentions of speaking since I'm uncomfortable with my voice as a trans man. Literally were just people using slurs and screaming into the mic. Have since turned off the chat feature and never turned on the voice chat again. Game is 100% more enjoyable. Voice chat with your friends. 99.9% of rando's have small dick energy and will scream slurs into their mic as an anonymous user but have enough brain cells to know they couldn't do that irl. Online gaming is a cesspool of garbage people. Stick with friends⁷².

Infine, quest'ultima è l'esperienza di un giocatore transgender che per una singola partita ha deciso di riattivare il microfono e la chat vocale, vedendosi riconfermata l'omotransfobia dominante tra gli utenti. Per noi, inoltre, funge come dimostrazione concreta di quanto rilevato dall'analisi di ADL del 2019 (Figura 14, sopra), circa la tendenza di cambiare le proprie modalità di gioco (si veda la disattivazione delle chat) per vivere un ambiente il più possibile sicuro.

⁷⁰ r/Overwatch, *How should they have revealed Soldier's sexuality so it's "not forced"?* Reddit, 2018, (https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/aejxjkl/how_should_they_have_revealed_soldiers_sexuality/?utm_source=embedv2&utm_medium=post_embed&utm_content=post_body&embed_host_url=https://publish.reddit.com/embed). Ultimo accesso 02 ottobre 2024.

⁷¹ r/Overwatch, Lord Daka, *Question for LGBTQ+ and/or female players in the Overwatch community*, Reddit, 2022 (https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/uoyqir/question_for_lgbtq_andor_female_players_in_the/?t=it). Ultimo accesso 02 ottobre 2024.

⁷² Exotic_Fig7597, risposta a *Question for LGBTQ+ and/or female players in the Overwatch community*, Reddit, 2022 (https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/uoyqir/question_for_lgbtq_andor_female_players_in_the/?t=it). Ultimo accesso 02 ottobre 2024.

Spostiamoci adesso nel più recente 2023 – che ci permetterà di delineare una panoramica storica il più completa possibile – quando la Avalanche Software di *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software, Studio Gobo, 2023), intervenne in merito alla presenza, nel gioco, di un personaggio transgender. Il primo nella storia dell’universo magico di Harry Potter. Le motivazioni dietro alla presenza di Syrona Ryan, che nel videogioco è la proprietaria del noto pub Tre Manici di Scopa, le ha volute esprimere lo stesso direttore. Alan Tew, infatti, definisce il pubblico del *Wizards World* come estremamente variegato e come tale il gioco aveva il dovere di far sentire tutt* benvenut*⁷³.



Fig. 16. Screen dal gioco *Hogwarts Legacy*.
(Fonte: <https://x.com/AxelMVoss/status/1627751763108368387>)

Questo gesto, più che giusto e doveroso, non è stato accolto come avremmo potuto sperare, almeno non da tutti. Un utente su Reddit si è espresso con le seguenti parole:

Why did they put this character in why are the devs pushing LGBT nonsense into Hogwarts? They should have just stayed away from it. You can never please the LGBT lunatics and you just piss of the rest of the gamers who see right through this. This is so out of place in Harry Potter world. Lesbians talking about their wives to makes sure you know they are lesbians. Trans characters suddenly in the middle of the pub making sure you know they are trans and of course the african student who are basically everywhere in Hogwarts⁷⁴.

In una conversazione in cui si dislocuiva sul perché il personaggio di Syrona Ryan fosse tanto odiato gratuitamente, queste parole approdarono in maniera violenta.

⁷³ Francesco Muccino, *Hogwarts Legacy e le controversie su J.K. Rowling: la posizione di Avalanche Software*, everyeye.it, 25 gennaio 2023 (<https://www.everyeye.it/notizie/hogwarts-legacy-controversie-j-k-rowling-posizione-avalanche-software-631294.html>). Ultimo accesso 02 ottobre 2024.

⁷⁴ Prestigious-Roof-377, *r/hogwartslegacyJKR*, Reddit, 2023 (https://www.reddit.com/r/hogwartslegacyJKR/comments/113uopp/comment/k6p0kqs/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button). Ultimo accesso 02 ottobre 2024.

Il 2024, infine, ci “regala” un altro caso che non possiamo non raccontare. Ci riferiamo a *Dragon Age: The Veilguard* (BioWare, 2024), l’ultimo capitolo della saga, uscito in anteprima il 31 ottobre scorso. A livello di inclusione, Bioware rinnova una tendenza già avviata nei capitoli precedenti rafforzando il proprio impegno verso una rappresentazione *queer* sempre più ampia ed evidente. In questo capitolo, infatti, per la prima volta è possibile decidere di creare e interpretare un personaggio esplicitamente *transgender*. Un’inclusività questa, legittimata ancora di più dalla delicatezza con la quale viene trattata. Il videogioco, infatti, ci offre momenti profondi, in cui, interpretando il personaggio, possiamo concederci di riflettere sulla nostra identità di genere e di decidere se discuterne apertamente con altri personaggi⁷⁵.

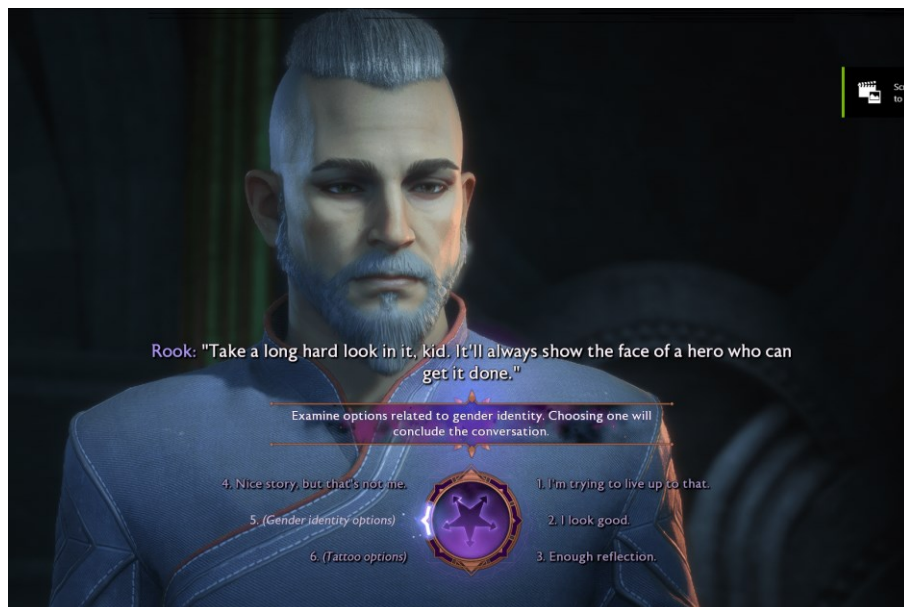


Fig.17. Il momento di riflessione rispetto all’identità di genere del personaggio in *Dragon Age: The Veilguard*.
(Fonte: <https://www.polygon.com/gaming/474954/dragon-age-the-veilguard-gender-trans-nonbinary-interview>)

In questo modo, la possibilità di essere *queer* viene trattata con la giusta delicatezza, dando al giocatore l’opportunità di vivere questa realtà in libertà, come dovrebbe essere nella vita reale. Questa spinta, inoltre, viene motivata direttamente la direttrice del gioco, Corinne Busche: «We know how much it means to players that want to choose these options to feel seen and have that experience actually celebrate and reflect that joy they

⁷⁵ Marcello Paolillo, *Ecco perché Dragon Age The Veilguard ha detto sì a inclusività ed elementi LGBTQ+*, Spaziogames, 06 novembre 2024 (<https://www.spaziogames.it/notizie/ecco-perche-dragon-age-the-veilguard-ha-detto-si-a-inclusivita-ed-elementi-lgbtq>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

feel in their own authenticity»⁷⁶. Parole, queste, che ci illustrano una volontà inclusiva che si vorrebbe accolta in maniera altrettanto inclusiva. Eppure, questa inclusività si scontra immediatamente contro un muro omotransfobico, nato su Metacritic fin dal primo annuncio del gioco. Lì, infatti, il gioco ottiene un punteggio di 3.8/10 da parte degli utenti, un risultato nettamente in contrasto con la valutazione della critica specializzata, che gli assegna, invece un 84/100⁷⁷. Un punteggio, quello su Metacritic, che è il risultato dell'unione di quasi 5000 giocatori, che accusano il videogioco di essere diventato troppo «woke»⁷⁸. Il termine è usato in modo improprio, ma chiarisce bene l'intento di una critica volta esclusivamente a “difendersi” da quella che viene percepita come una “eccessiva inclusività”, ritenuta ingiustificata da alcuni utenti in quanto non rispecchia la loro visione eteronormativa.

Discorsi omofobi e transfobici (e misogini e razzisti) sembrano appartenere e esistere anche nel “mondo” di chi, questi giochi, li crea. Markus “Notch” Persson è il padre di *Minecraft* (Mojang, 2011) che dal 2017 condivide con regolarità tramite i suoi social commenti d'odio nei confronti delle minoranze⁷⁹. Orgoglioso fan del *Gamergate*, questione che affronteremo nel prossimo capitolo, a giugno 2017 ha scritto «if you are against #heterosexualPrideDay, you're a complete fucking cunt and deserve to be shot»⁸⁰. L'evento di cui parla è stato promosso dai conservatori per opporsi alle celebrazioni del Pride LGBT. Per M. Persson, chiunque non lo avesse sostenuto, avrebbe persino meritato la morte.

Sembra che in qualunque contesto, quindi, si possano individuare omofobia e transfobia. Sentimenti, questi, che sicuramente ostacolano la produzione di autentiche e orgogliose rappresentazioni *queer* nei videogiochi. Se consideriamo, poi, l'industria videoludica nella sua completezza, sappiamo che il reparto produttivo si piazza al primo posto nella scala gerarchica dei passaggi necessari alla creazione di un prodotto. È proprio a quel settore, infatti, che possiamo far risalire il fenomeno dello *straightwashing*.

⁷⁶ Petrana Radulovic, *Why the Dragon Age: The Veilguard team designed its trans-inclusive storylines*, Polygon, 06 novembre 2024 (<https://www.polygon.com/gaming/474954/dragon-age-the-veilguard-gender-trans-nonbinary-interview>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

⁷⁷ Marcello Paolillo, *Metacritic interviene contro il review bombing a Dragon Age: The Veilguard*, Spaziogames, 05 novembre 2024 (<https://www.spaziogames.it/notizie/metacritic-interviene-contro-il-review-bombing-a-dragon-age-the-veilguard>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

⁷⁸ Todd Black, *Dragon Age The Veilguard Review Bombing Leads to Metacritic Response*, Gameranx, 05 novembre 2024 (<https://gameranx.com/updates/id/516018/article/dragon-age-the-veilguard-review-bombing-leads-to-metacritic-response/>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

⁷⁹ Matteo Bittanti (a cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis, Milano-Udine, 2020, pp. 31-35.

⁸⁰ @notch, Twitter, 29 giugno 2017.

2.3. *Straightwashing*: il boss finale per i personaggi LGBTQ+

Poco dopo la nascita del *medium* videoludico, lo sappiamo, personaggi LGBTQ+ hanno iniziato a comparire timidamente nei videogiochi. Diciamo timidamente, ma intendiamo riferirci a un'apparizione limitata e sempre simbiotica a elementi negativi. Allusioni omofobe, costruzioni stereotipate dei personaggi, assegnazioni di ruoli da "cattivi" o sottili accenni alla loro identità, più per evidenziare la loro diversità rispetto agli altri che per riconoscerla in modo autentico, sembravano essere le uniche cose che la comunità *queer* di videogiocatori si meritasse⁸¹. In *Mad Party Fucker* (Stretch, The Spy, 1985), la prima frase del gioco ne descrive l'obiettivo: «The object of this game is to fuck as many women as you can without getting bufu'ed by fags (contracting AIDS)»⁸². L'omosessualità qui è presente ma connotata negativamente. In *Mother 3* (Brownie Brown, HAL Laboratory, 2006) i Magypsies sono un gruppo di personaggi principali che nel videogioco vengono descritti così: «This is the name for the sorcerers who have shut themselves off from the world and hidden themselves away to live in the forest. In a way, these men are more ladylike than ladies are. There is no need to worry about a cover charge»⁸³. Questa raffigurazione è altamente stereotipata. Stiamo parlando di personaggi androgini, che indossano abiti e hanno atteggiamenti considerati "femminili". Inoltre, l'associazione del termine "femminile" è già di per sé sintomo di una costruzione sociale per nulla inclusiva.

Tutte rappresentazioni, queste, che ci dimostrano un inserimento di personaggi *queer* non degni di nota e persino ignorabili. Questa tendenza, che possiamo ricondurre ai creatori dei giochi, è espressione dello *straightwashing* sul quale ci stiamo appunto concentrando. La *queerness* è trattata come facoltativa o quasi invisibile⁸⁴. Ma quali sono le ragioni di questo atteggiamento? Nel suo primo libro Anna Anthropy – progettista americana di videogiochi e autrice di narrativa interattiva – ci racconta che, rispetto al desiderio di trovare nei videogiochi una «pluralità di voci»⁸⁵, l'industria videoludica, per sua stessa

⁸¹ Meyeur C, Ho X, *Queer lives are not side quests*, PublicBooks, 14 ottobre 2022 (<https://www.publicbooks.org/queer-representation-videogames/>). Ultimo accesso 03 ottobre 2024.

⁸² *Homophobic AIDS Reference in Mad Party Fucker*, LGBTQ Video Game Archive, 19 luglio 2016 (<https://lgbtqgamearchive.com/2016/07/19/homophobic-aids-reference-in-mad-party-fucker/>). Ultimo accesso 02 ottobre 2024.

⁸³ *The Magypsies in Mother 3*, LGBTQ Video Game Archive, 19 febbraio 2020 (<https://lgbtqgamearchive.com/2020/02/19/the-magypsies-in-mother-3/>). Ultimo accesso 03 ottobre 2024.

⁸⁴ Meyeur C, Ho X, *Queer lives are not side quests*, PublicBooks, 14 ottobre 2022 (<https://www.publicbooks.org/queer-representation-videogames/>). Ultimo accesso 03 ottobre 2024.

⁸⁵ Anne Anthropy, *Rise of the videogame zinesters. How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an artform*, Seven Stories Press, 2012, pp. 1-24 (tr. it. nostra).

natura, non è in grado di assecondare questa esigenza. Lo *straightwashing* può avere a che fare tanto con i creatori, quanto con il pubblico. Per prima cosa, analizzeremo il primo caso. I creatori di *World of Warcraft* – lo abbiamo già nominato – hanno puntato, fin dall’esordio del gioco, sulle variegata e ampie possibilità di scelta nella creazione del proprio *avatar*: i giocatori possono infatti scegliere tra 11 razze differenti. Sembrerebbe inclusivo se non fosse che ad ognuna di esse sono state associate, dagli stessi creatori, estetiche stereotipate che non hanno fatto altro che alimentare, nei forum, conversazioni omofobe. Evitiamo di soffermarci sulla razza umana, che già di per sé sarebbe sufficiente a evidenziare il problema (eroi maschili alti e muscolosi, eroine femminili belle e formose), mentre decidiamo di soffermarci sulla razza dell’*elfo notturno*. Quest’ultimo viene visto da parte dei giocatori come inferiore, a causa della sua muscolatura poco pronunciata e per via della sua apparenza più “femminile”⁸⁶. Nei forum se ne è parlato così: «I hate Night Elves» oppure «Male Night Elves = Gay?» o, ancora, «Beacause your males are preening prancing prettyboys»⁸⁷. Dall’altra parte, invece, l’*elfa notturna* è una delle razze più selezionate e giocate dai giocatori uomini. Perché? Perché soddisfa a pieno il loro piacere eterosessuale. Infine, per rendere al meglio “l’eteronormativizzazione” portata avanti dalla Blizzard ci focalizziamo sull’evento *Love Is in the Air* promosso nell’universo di WoW durante il periodo di San Valentino. Nel 2006, appena dopo il caso di Sara Andrews (sopraraccontato), i creatori del gioco lanciano l’evento durante il quale agli utenti era permesso interagire, anche a livello amoroso, con avatar dello stesso sesso. Nello stesso periodo del 2010, tuttavia, la casa di produzione rimosse parte dei materiali e delle meccaniche che rendevano possibili le interazioni omosessuali nel gioco, nascondendo nell’armadio delle *quest* non rilevanti per il gioco⁸⁸.

Il secondo tipo di *straightwashing*, invece, lo spieghiamo portando l’esempio di *Undertale* (Toby Fox, 2015). Vincitore di molti premi, *Undertale* si piazza in alto in diverse classifiche (GameFAQs, Metacritic.com) del 2015, affermando la sua grande popolarità. Il rilascio del gioco avviene poco dopo l’esplosione del #GamerGate (2014), senza farsi condizionare da esso, anzi, con l’intento di dare un implicito messaggio: la narrativa e il *gameplay* di *Undertale*, infatti, sono ricchi di contenuti LGBTQ e temi

⁸⁶ Edmond Y. Chang, *Love Is in the Air: Queer (Im)Possibility and Straightwashing in FrontierVille and World of Warcraft*, in *QED. A Journal in GLBTQ Worldmaking*, Vol. 2(2), 22 ottobre 2015, pp. 6-31.

⁸⁷ *Ibid.*

⁸⁸ *Ibid.*

*queer*⁸⁹. Per prima cosa, procederemo con l'analisi degli stessi. Il protagonista è un bambino non binario al quale il gioco si riferisce con i pronomi *they/them*. Caduto in un regno sotterraneo dominato da mostri, più bizzarri che spaventosi, il nostro protagonista dovrà trovare la via per la superficie, non prima di aver interagito con gli abitanti del posto, estremamente diversificati gli uni dagli altri e, quindi, eterogenei. Nel regno di *Undertale* relazioni amorose *queer* sono comuni e, a proposito di questo, il creatore del gioco ha scritto: «I'm really glad the game has... given kids exposure to a story where queerness is normal⁹⁰». La *queerness* infatti è sottolineata non solo nel protagonista ma anche in alcuni dei personaggi che si possono incontrare. Undyne e Alphys sono rispettivamente una creatura pesce femmina e una scienziata dinosaura. Se durante il gioco siamo capaci di fare le scelte giuste in combattimento e nei dialoghi possiamo sbloccare il loro finale migliore, quello di renderle una coppia di fatto (Figura 18)⁹¹.



Fig. 18. Undyne e Alphys dal gioco *Undertale*.
(Fonte: <https://x.com/mustapartart/status/1229161408996237312>)

Mettaton è inizialmente una fantasma al quale si associano pronomi femminili. Dopo la sua richiesta di assumere un corpo, egli si riferirà a sé stesso con pronomi maschili, dichiarandosi eccitato di potersi mostrare come “maschile”⁹². Oltre ai personaggi, i riferimenti *queer* in *Undertale* sono anche sottili, ci riferiamo, per esempio, alla presenza di un poster sponsorizzante un bar gay⁹³. Fino a qui, quindi, potremmo quasi pensare di

⁸⁹ Ruberg, Bonnie, *Straightwashing Undertale: Video Games and the Limits of LGBTQ Representation*, The Future of Fandom, numero speciale per il decimo anniversario, in *Transformative Works and Cultures*, n. 28, 2018.

⁹⁰ *Ibid.*

⁹¹ *Alphys and Undyne in Undertale*, LGBTQ Video Game Archive, 12 febbraio 2017 (<https://lgbtqgamearchive.com/2017/02/12/alphys-undyne-in-undertale/>). Ultimo accesso 03 ottobre 2024.

⁹² *Mettaton in Undertale*, LGBTQ Video Game Archive, (<https://lgbtqgamearchive.com/2017/02/12/mettaton-in-undertale/>). Ultimo accesso 03 ottobre 2024.

⁹³ Ruberg Bonnie, *Straightwashing Undertale: Video Games and the Limits of LGBTQ Representation*, The Future of Fandom, numero speciale per il decimo anniversario, in *Transformative Works and Cultures*, n. 28, 2018.

esserci sbagliati, di aver iniziato a parlare di questo gioco nel capitolo sbagliato. Ma non è così. Mentre all'interno dell'universo di Toby Fox tutto ci appare colorato, ciò che avvenne al suo esterno, invece, ha avuto a che fare proprio con il fenomeno che stiamo analizzando. *Undertale* si è guadagnato tanti premi quante recensioni. Proprio quest'ultime, infatti, ci aiuteranno a mettere in luce come la cassa di risonanza del gioco sia sfociata, purtroppo non così raramente, in una presentazione dello stesso costruita proprio oscurando i suoi elementi *queer*. Di fatto concentrandosi sulle meccaniche innovative, piuttosto che sulle sue narrazioni e tematiche altrettanto all'avanguardia. Se prendiamo, per esempio, le 43 recensioni del gioco su Metacritic, solo tre di queste fanno riferimento, per di più di sfuggita, agli argomenti di genere presenti nel gioco. In questo modo *Undertale* viene presentato all'ipotetico nuovo pubblico completamente snaturato, a tal punto da diventare fondamentalmente "etero"⁹⁴. Si parla spesso del suo aspetto etico, della moralità, della possibilità, appunto di decidere di giocare perseguendo due modalità differenti: quella della *pacifist run* o della *genocide run*, che sono rispettivamente una partita giocata senza uccidere mai un avversario o viceversa. Abbiamo cercato su Google il videogioco di Toby Fox e, scorrendo, la prima recensione che ci è apparsa, dal titolo *Guida per capire (e amare) Undertale*, non presenta alcun riferimento agli aspetti *queer* del gioco, ma piuttosto si concentra sul concetto di *determination* che è sì, un aspetto emblematico e ricorrente del gioco, ma non l'unico⁹⁵. Ancora, si narra regolarmente di *Undertale* come un videogioco umoristico, aspetto sul quale ci si concentra proprio per rimpiazzarlo alla grande profondità che invece la narrazione offre. In una conversazione Reddit del 2019, che prese avvio da un *thread* intitolato *Undertale's crazy success proves gamers are ready for feminism, queer romance, and progressive values*, alcune delle risposte furono proprio queste: «People may be looking [too] deep into this... [It's just] funny if a fish and a dinosaur are girlfriends» oppure «Can't we just accept that Undertale is just... a good video game». L'insistenza è piuttosto evidente⁹⁶.

⁹⁴ *Ibid.*

⁹⁵ Lorenzo "GOV" Sabatino, *Guida per capire (e amare) Undertale – Vol. I. Del concetto di "determination"*, Frequenza Critica, 10 settembre 2019 (<https://medium.com/frequenza-critica/guida-e-analisi-di-undertale-volume-1-1e7afd4e93c9>). Ultimo accesso 05 ottobre 2024.

⁹⁶ *Ibid.*

2.4. Il caso *The Last of Us Parte II*

Abbiamo raccontato di come la rappresentazione *queer* dei videogiochi negli anni sia stata problematica, ci siamo imbattuti in discorsi di odio tanto dalla produzione quanto dal pubblico, siamo reduci dell'analisi esemplificativa di variegati casi di raffigurazioni LGBTQ+ controversi, eppure ne esiste uno, uno in particolare, che spicca maggiormente rispetto agli altri. Stiamo parlando di *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020), l'acclamato *sequel* approdato sulle piattaforme generando un tale successo da confermare la produzione dell'omonima serie televisiva sbarcata su HBO. Ma perché se ne è parlato così tanto? Nel mondo apocalittico di *The Last of Us (II)* Ellie, protagonista insieme a Joel, ci viene riconsegnata in coppia con Dina, una donna bisessuale. Con loro, avremo modo di conoscere anche Lev, un adolescente transgender. Ovunque ci giriamo, quindi, ci sembra che la rappresentazione *queer* sia tutt'altro che ignorabile.



Fig. 19. Ellie e Dina.

(Fonte: <https://www.independent.co.uk/games/last-of-us-2-tlou2-lgbt-queer-ellie-lev-representation-a9571186.html>)

Ed è così. Se non fosse che quest'ultima è in realtà alquanto complicata. Negli Stati Uniti di *The Last of Us* essere *queer* ci viene raccontato come pericoloso. Esattamente come, spesso, lo è nel mondo reale. Il gioco inizia proprio la mattina dopo un ballo in cui Ellie e Dina hanno condiviso il loro primo bacio, scatenando la reazione omofoba di un presente, che non risparmia loro un commento d'odio. Anche qui, quindi, siamo

emarginati, classificati come diversi, in pericolo⁹⁷. Il messaggio che possiamo evincere, quindi, è che sia più normale che durante un'apocalisse zombie ci sia ancora spazio per un'omofobia priva di scrupoli piuttosto che due donne, libere, possano dimostrarsi amore senza temere alcun tipo di ripercussione. Non ci sorprendiamo, allora, quando ci rendiamo conto che questo è lo stesso universo in cui il *coming out* della nostra protagonista viene completamente dimenticato e trascurato. Ci riferiamo al contenuto aggiuntivo scaricabile a posteriori uscito nel 2014 (l'anno successivo all'uscita della prima parte del gioco): *The Last of Us: Left Behind*. Stiamo vivendo con Ellie le settimane precedenti gli eventi del videogioco principale, parte I. Con lei c'è Riley, una ragazza conosciuta in orfanotrofio e che ora è legata sentimentalmente alla protagonista. Le due, tuttavia, vengono infettate, Riley muore, Ellie sopravvive. Ha appena perso la persona che le ha insegnato a essere sicura di sé e coraggiosa, ma *In The Last of Us Parte II* sembra che Riley non sia mai esistita, che il percorso doloroso di *coming out* non sia mai avvenuto. Perché sì, oggi, fare *coming out*, è doloroso. Nel corso della storia, inoltre, Ellie si separa da Dina (per cercare e uccidere Abby, che a sua volta ha ucciso Joel) e dal figlio (di lei) JJ. Al suo ritorno loro sono spariti. Ma un altro momento emblematicamente *queer* ci viene subito sottratto per fare spazio a un *flashback* e a una narrazione seguente che non ha più niente a che vedere con la coppia che dovrebbe farsi portavoce dell'orgoglio e dei sentimenti della comunità LGBTQ+. Ciò a cui assistiamo in *TLOU2* è la resistenza (ed esistenza) della *queerness* ma non la sua resistività⁹⁸. Intendiamo dire che giocando a questo videogioco la comunità *queer* di giocatori ha potuto senz'altro avvicinarsi a una storia rappresentativa, ha potuto identificarsi in Lev, in Ellie, in Dina. È riuscito a tirare un sospiro di sollievo per la consapevolezza che nell'universo di *TLOU* non sono necessarie le etichette (Lev non è mai descritto come transgender, Ellie non viene mai definita lesbica e lo stesso vale per la bisessualità di Dina), perché loro semplicemente esistono. Anche in un mondo devastato come quello⁹⁹. Eppure, c'è qualcosa che non ha funzionato. Nel videogioco della Naughty Dog ancora una volta, essere *queer* rispecchia un'eteronormatività che fa dell'emarginazione la sua paladina. Dina ed Ellie si baciano ma vengono insultate. Ellie impara ad avere il coraggio di essere sé stessa ma la compagna muore e non viene mai

⁹⁷ Kimberly Dennin, Adrianna Burton, *Experiential Play as an Analytical Framework: Empathetic and Grating Queerness in The Last of Us Part II*, in *Game Studies*, Vol. 23(2), luglio 2023 (<https://gamestudies.org/2302/articles/denninburton>). Ultimo accesso 05 ottobre 2024.

⁹⁸ *Ibid.*

⁹⁹ Aimee Hart, *How The Last of Us Part II's world still allows queer prejudice to bleed into society*, Gayming. The home of queer geek culture, luglio 2020 (<https://gaymingmag.com/2020/07/how-the-last-of-us-part-2s-world-still-allows-queer-prejudice-to-bleed-into-society/>). Ultimo accesso 05 ottobre 2024.

più nominata. Infine, la sua famiglia, quella che si è costruita lottando, sparisce e subito questo dolore si fa trascurabile per preferire una narrazione che non vi si interessa. Assistiamo, quindi, a un racconto empatico, certo, ma non per loro. Non per la comunità LGBTQ+, ma piuttosto per “normalizzare” la loro esistenza ai giocatori *non-queer*.

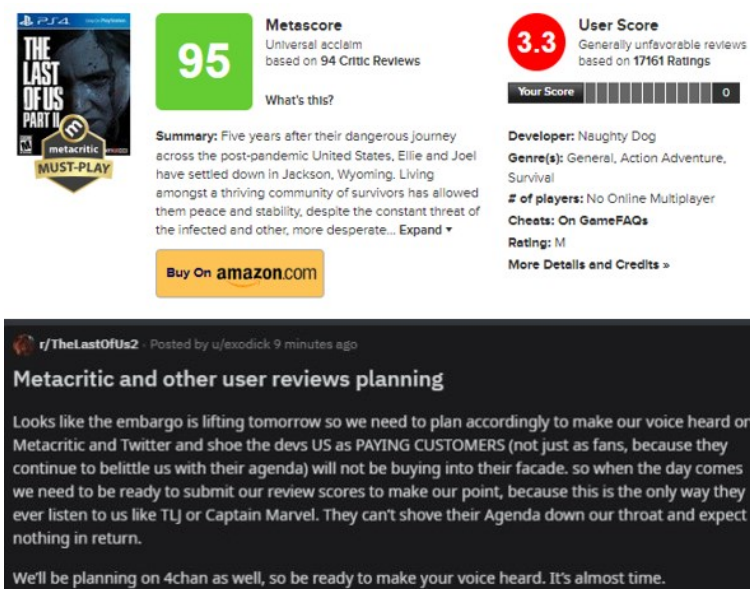


Fig. 20. Review bombing per *The Last of Us Part II*.

(Fonte: <https://press-start.com.au/news/playstation/2020/06/20/the-last-of-us-part-ii-is-being-review-bombed-on-metacritic/>)

Gli stessi utenti che, in meno di 12 ore dall’uscita del capitolo – considerate che *TLOU2* conta 25-30 ore di gioco – hanno bombardato Metacritic con recensioni negative e punteggi che non superano la sufficienza avvalendosi della motivazione prima di un uso eccessivo di personaggi LGBTQ¹⁰⁰ (Figura 20, sopra). Decidiamo di sottolineare il tempo di gioco per permettere una migliore comprensione della gravità della situazione: parte delle recensioni negative sono state pubblicate online a priori, ancora prima che qualcuno potesse essere riuscito davvero a completare il gioco. La battaglia che questi utenti portano avanti è quindi, come lo sarà poi per *Dragon Age*, una battaglia eticamente ingiusta, che risuona in noi ricordandoci, ancora una volta, che il mondo sembra non essere ancora pronto.

Ma quindi esistono videogiochi che hanno fatto davvero la storia della rappresentazione *queer*?

¹⁰⁰ Paul Tassi, *The Last of Us Part 2 Is Getting Predictably User Score Bombed On Metacritic*, Forbes, 21 giugno 2020 (<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/06/21/the-last-of-us-part-2-is-getting-predictably-user-score-bombed-on-metacritic/>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

Capitolo 3

Glitch nella Storia: rappresentazioni femminili tra realtà e videogiochi

3.1. Le donne nella storia videoludica: i parallelismi tra la nascita del *medium* videoludico e le prime rivendicazioni

Agli anni Settanta, come sappiamo, si fa convenzionalmente risalire la nascita del videogioco e della sua industria. Mentre questo accade, l'Europa e gli Stati Uniti si preparano ad accogliere quella che verrà ricordata come la seconda ondata del movimento femminista. Due eventi, questi, che ci potrebbero apparire distanti, se non fosse che la rappresentazione delle donne nei videogiochi è reduce di un percorso di rivendicazione tanto problematico quanto lo è stato – e continua a essere – quello per i loro diritti reali nel mondo. Nel 1963 le donne di Betty Friedan in *La mistica della femminilità* sono mogli, casalinghe, madri. La loro intera esistenza è ingabbiata tra le mura domestiche, ben lontana, quindi, dalla possibilità di essere riconosciuta e legittimata¹⁰¹. Su questa spinta, a partire dal 1966, la *NOW - National Organization for Women* inizia a battersi contro le diseguaglianze di genere acquisendo presto le sue prime piccole vittorie: l'*Equal Rights Amendment*, seppur riconosciuto e accolto con fatica, e l'introduzione dei primi corsi di *Women's Studies* nelle università (1969). A partire da allora, l'organizzazione ha lavorato per abolire le discriminazioni, ha creato centri anti violenza e si è battuta per il pari accesso delle donne ad ogni tipo di opportunità. È a Gloria Steinem, inoltre, alla quale riconduciamo il lancio verso la lunga e dura lotta per la legalizzazione dell'aborto.

¹⁰¹ Betty Friedan, *The Feminine Mystique*, W.W. Norton & Company, New York, 1963.

Nel frattempo, dall'altra parte del mondo – in Italia – la rivoluzione femminile ha un nome e un cognome, quello di Tina Anselmi¹⁰². Nel 1970 il divorzio divenne un diritto, così come l'aborto nel 1978. Sin dagli anni Settanta, quindi, la consapevolezza delle donne – dall'America fino all'Europa – si fa sempre più emblematica e solida. Similmente, le loro battaglie si rendono gradualmente più rumorose e via via meno ignorabili. Al contempo, sale e case iniziano a ospitare videogiochi che sottolineano e dimostrano un panorama altamente, e quasi unicamente, misogino, quello fatto da personaggi maschili virili e da donzelle in pericolo.

Mentre le donne (nel mondo reale) si preparano a combattere per ottenere maggiori diritti, quest'ultimi non vengono loro concessi nemmeno nelle realtà virtuali. Diventò presto chiara, allora, l'urgenza di un duello parallelo, quello disputato nel mondo dei pixel.

La rappresentazione femminile nel primo ventennio videoludico, infatti, è tendenzialmente marginale, stereotipata o mancante. I personaggi femminili sono dapprima arruolati come passivi, vulnerabili e persino bisognosi di protezioni maschili. Lo vediamo – per citare un esempio immediato – già in *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), dove controlliamo Mario e dobbiamo salvare la Principessa Peach (Figura 21)¹⁰³.



Fig. 21. Mario e la Principessa Peach in *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985).

(Fonte: <https://realwomenofgaming.com/2017/08/25/influential-female-characters-princess-peach/>)

Tra l'altro, per molti anni la sua rappresentazione rimarrà la medesima e le evoluzioni tecnologiche del mezzo videoludico (soprattutto nella grafica) non faranno altro che associarle sempre meglio quelle caratteristiche stereotipate rilette unicamente al

¹⁰² Beatrice Carvisiglia, *Riprendersi il corpo: la seconda ondata del femminismo*, Beyond Stereotypes, 09 dicembre 2019 (<https://www.bossy.it/riprendersi-il-corpo-la-seconda-ondata-del-femminismo.html>). Ultimo accesso 13 ottobre 2024.

¹⁰³ Lan Luo, *The Evolution of Female Character Representations in Video Games from a Feminism Perspective*, in *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, Vol. 30, dicembre 2023, p. 132.

“debole” universo femminile, tra le quali l’iconico abito rosa. E, nonostante Peach sia diventata negli anni gradualmente più “giocabile” (per esempio nelle versioni di *Mario Kart* o, ancora, in quelle di *Mario Party*), dovremmo aspettare il 2024 per avere un gioco totalmente a lei dedicato: *Princess Peach: Showtime!* (Nintendo, 2024)¹⁰⁴.

Sorti simili le possiamo ricondurre alla Principessa Zelda che appare per la prima volta nel 1986 in *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) e, da quel momento in poi, dovrà sempre essere salvata dal personaggio giocabile Link. Fino al 2024, anno dell’uscita per Nintendo Switch di *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom* (Nintendo, 2024). In quest’ultimo capitolo Zelda dovrà liberarsi da sola e, successivamente, persino raggiungere e aiutare Link¹⁰⁵. Una prima fase videoludica, questa, che accolse quindi personaggi femminili secondari, utili per lo più a evidenziare la forza e l’importanza della controparte maschile, le loro gesta eroiche.

A partire dagli anni Novanta, invece, la rappresentazione femminile inizia a vestirsi diversamente o, meglio, a svestirsi (Figura 22).



Fig. 22. Da sx: Lara Croft in *Tomb Raider* (Core Design, 1996), skin di Ahri di *League of Legends* (Riot Games, 2009) e Bayonetta nell’omonimo videogioco (Platinum Games, 2009).

(Fonti: <https://www.ravenreport.org/5881/features/icon-or-object/>;
<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ahri/LoL>;
[https://en.wikipedia.org/wiki/Bayonetta_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bayonetta_(video_game)))

Ci siamo teletrasportati al momento in cui gli sviluppi tecnologici videoludici iniziarono a permettere la grafica 3D, un’innovazione che procedette di pari passo alla comparsa, appunto, di personaggi femminili giocabili e, soprattutto, protagonisti. In *Tomb Raider* il

¹⁰⁴ Silvio Mazzitelli, *La Principessa Peach diventa protagonista di un videogioco tutto suo*, WIRED, 20 febbraio 2024 (<https://www.wired.it/article/principessa-peach-videogioco-showtime/>). Ultimo accesso 15 ottobre 2024.

¹⁰⁵ Megan Farokhmanesh, *Abbiamo provato in anteprima The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom*, WIRED, 06 settembre 2024 (<https://www.wired.it/article/zelda-echoes-of-wisdom-prova-anteprima/>). Ultimo accesso 15 ottobre 2024.

nostro personaggio principale è Lara Croft, un'archeologa e combattente esperta. Tutte le caratteristiche promettenti, queste, se non fosse che, fin dal suo primo capitolo, essa ci viene riconsegnata in vesti prettamente sessualizzate e con un seno eccessivamente evidenziato. Notiamo anche che, persino nei sequel più recenti, laddove a Lara vengono permessi (finalmente) una maggior caratterizzazione psicologica e dei vestiti meno succinti, le inquadrature tramite le quali ci avviciniamo alle sue avventure sono comunque volte a evidenziare il suo corpo e le sue forme¹⁰⁶ (Figura 23). Lo sguardo maschile, quindi, continua nel tempo a essere pensato come l'unico protagonista dell'industria videoludica.

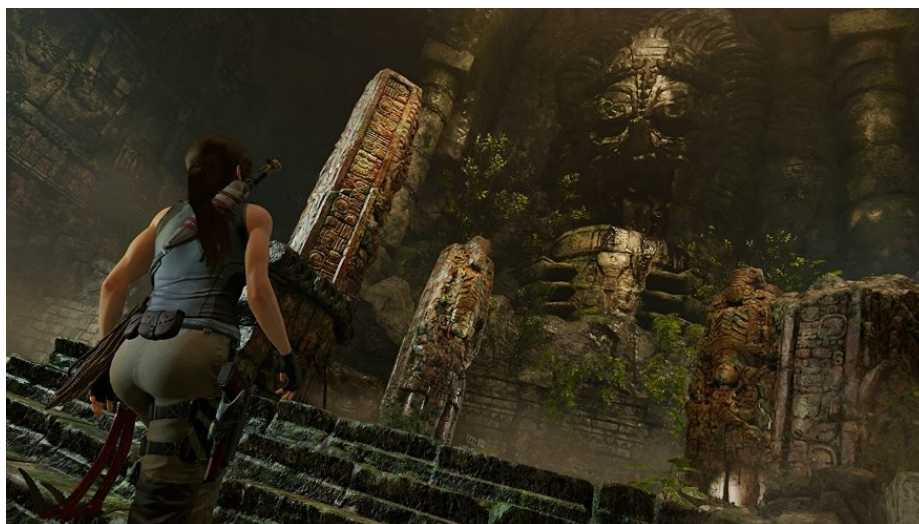


Fig. 23. Screenshot da *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos-Montréal, 2018).
(Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt8339682/mediaviewer/rm3136053504/>)

E, ancora, a nessun personaggio femminile di *League of Legends*, per esempio, viene risparmiata una rappresentazione reificata, infatti, personaggi giocabili come Ahri (Figura 22, sopra) sono esplicitamente seduttivi¹⁰⁷. Infine, persino in *Bayonetta* che potrebbe invece vantare un personaggio femminile denotato da una personalità umoristica e da una storia personale elaborata, non manca una connotazione fisica estremamente esagerata¹⁰⁸.

¹⁰⁶ Anastasiia Danylova, *Female Representation in Video Games*, Inkspire, 30 maggio 2020 (<https://inkspire.org/post/gender-struggles-female-representation-in-video-games/-M7d51VKbu2OSfnfQ9am>). Ultimo accesso 15 ottobre 2020.

¹⁰⁷ Lan Luo, *The Evolution of Female Character Representations in Video Games from a Feminism Perspective*, in *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, Vol. 30, dicembre 2023, p. 133.

¹⁰⁸ *Ibid.*

A partire dal 2010 le cose iniziano finalmente a cambiare e nell'industria sembra si possa respirare un'aria differente. Sempre più spesso, infatti, iniziano a comparire personaggi femminili forti e, sorprendentemente, quest'ultimi non hanno bisogno di seni prosperosi e cosce esposte per essere legittimati. Pensiamo, per esempio, proprio a Ellie della serie videoludica *The Last of Us*, che, per quanto sia stata da noi studiata come un esempio controverso dal punto di vista della rappresentazione *queer*, è invece emblematico per l'universo femminile. Molto più simile per sembianza a una donna reale (rispetto ai personaggi femminili ai quali ci siamo riferiti fino a questo momento), Ellie è anche coraggiosa, intelligente, determinata e capace¹⁰⁹. Sono gli anni, questi, in cui inizia a prendere piede la quarta ondata femminista, quella intersezionale, che inizia a incrociare battaglie politiche variegate, trovando negli uomini degli alleati e combattendo contro ogni tipo di discriminazione, per di più facendo sempre più leva sui media¹¹⁰. Eppure, nonostante si tratti di un periodo storico emblematico, fatto di passi avanti incoraggianti, esso lascia comunque spazio a due eventi – peraltro tra loro connessi – connotati da un'enorme portata mediatica e da un risvolto esplicitamente misogino.

3.2. Zoë Quinn e Anita Sarkeesian: il caso #GamerGate

I was an unconventional game developer. I'm a queer, feminine person in an industry still struggling to handle fictional women made of pixels [...] and I was more interested in making games about depression and comedy than more commercial ones that come to mind when you think of video games. [...] As it turned out, when I cut off my ex for good, I was basically sitting in a black robe and wide-brimmed, pointed hat on top of a pile of kindling. The spark was an insinuation that I had slept with a game journalist for a positive review of my game. That accusation turned what would have been a few horrible weeks for me into a cascade that shook my entire industry before developing into a full-on culture war¹¹¹.

Zoë Quinn scrive queste parole tre anni dopo l'inizio di un incubo, quello nato in risposta al successo del suo gioco *Depression Quest* (The Quinnsspiracy, Patrick Lindsey, 2013). Diciamo in risposta ma intendiamo dire proprio a causa di esso. Il suo ex fidanzato, infatti, non accettando le vittorie lavorative della Quinn, si sentì in diritto di dare inizio a una vera e propria ondata d'odio mediatica direzionata intenzionalmente a lei. Ci stiamo

¹⁰⁹ *Ibid.*

¹¹⁰ Annalisa Verza, "L'ultima onda" del femminismo, tra forze e rischi della blogosfera e nuove sfide culturali, in *AG AboutGender. International Journal of Gender Studies*, Vol. 7(13), 2018, pp. 120-145.

¹¹¹ Zoë Quinn, *Crash Override. How GamerGate (nearly) destroyed my life, and how we can win the fight against online hate*, Hachette UK, Londra, 2017, pp. 1-5.

riferendo a Eron Gjoni, che l'8 agosto 2014 utilizzò il suo blog online per accusare la sviluppatrice di essere andata a letto con un giornalista di critica videoludica in cambio di una buona recensione per il suo gioco. Subito il post iniziò ad essere ricondiviso, gli abusi si fecero più intensi e i dettagli personali di Zoë Quinn diventarono di dominio pubblico¹¹². Ha inizio il #GamerGate, un'autentica campagna virtuale (e non) che mosse le sue fila contro i cambiamenti che l'industria videoludica stava finalmente accogliendo. Durante gli anni del *GamerGate*, quindi, il settore del *gaming* subisce una spaccatura, quella tra gli sviluppatori indipendenti – in gran parte donne – in lotta per una maggiore inclusione nei videogiochi, e tra i conservatori, ovvero i misogini, gli antifemministi e, in generale, tutti coloro che non volevano che i videogiochi cambiassero, tutti coloro che avrebbero voluto un mondo virtuale fatto unicamente da «guns and boobs»¹¹³. Non ci sorprendiamo, allora, quando realizziamo che a creare l'hashtag è stato proprio un uomo, un celebre conservatore. Il suo nome? Adam Baldwin. Il 27 agosto 2014 l'attore, conosciuto per il ruolo di Jayne Cobb in *Firefly* (Joss Whedon, 2002), apre il suo profilo Twitter e ripubblica un video Youtube diffamatorio nei confronti della Quinn forgiando *de facto* un nuovo termine: #GamerGate¹¹⁴. Da quel momento in poi la campagna si legittima dando il via a mesi di soprusi nei confronti delle donne del settore. Quando parliamo di soprusi, ci riferiamo a veri e propri crimini, come minacce di stupro, morte, diffusione di dati personali e persino *swatting*¹¹⁵. Un anno e mezzo dopo, nel 2015, Quinn è riuscita a dimostrare più di 16 gigabyte di abusi a lei indirizzati, gli stessi che la costrinsero a lasciare la sua casa nel disperato tentativo di conservare la propria sicurezza¹¹⁶.

Nei due anni che riguardarono la campagna (2014-2015), comunque, nemmeno gli interventi degli amministratori degli spazi virtuali destinati alle conversazioni tra utenti (da Twitter, passando per 4chan e arrivando a Reddit) sono stati sufficienti al

¹¹² Cherie Todd, *Commentary: GamerGate and resistance to the diversification of gaming culture*, in *Women's Studies Journal*, Vol. 29(1), agosto 2015, pp. 64-67.

¹¹³ Caitlin Dewey, *The only guide to Gamergate you will ever need to read*, The Washington Post, 14 ottobre 2014 (<https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>). Ultimo accesso 01 novembre 2024.

¹¹⁴ Michael Salter, *Dalla mascolinità geek a Gamergate: la razionalità tecnologica dell'abuso online*, in Bittanti M. (a cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis, Milano-Udine, 2020, pp. 154-155.

¹¹⁵ False segnalazioni alla polizia per indurre una retata all'indirizzo di casa di qualcuno.

¹¹⁶ Salter M., *Dalla mascolinità geek a Gamergate: la razionalità tecnologica dell'abuso online*, cit., p. 156.

ridimensionamento di tutto quell'odio e nell'occhio del ciclone ci finì subito dopo un'altra donna: Anita Sarkeesian. A lei riconduciamo una serie di video Youtube destinati all'evidenziazione dei ruoli dei personaggi femminili nei videogiochi (Figura 21). La prima puntata di *Tropes vs Women in Video Games*¹¹⁷ viene pubblicata il 7 marzo 2013, ma gli abusi nei suoi confronti sono iniziati prima. Nel 2012, Sarkeesian rivela al pubblico il suo progetto audiovisivo e, senza sperarci davvero troppo, avvia una campagna su Kickstarter per raccogliere i fondi. In 24 ore – così ha raccontato per *Polygon*¹¹⁸ – il progetto è totalmente finanziato, a dimostrazione del nascente interesse nei confronti di un lavoro che avrebbe incrociato femminismo, videogiochi e rappresentazione. Tuttavia, proprio in quel momento, le cose iniziarono a precipitare e, in risposta alla sua campagna di raccolta fondi, ricevette questo messaggio: «How dare she come for our games»¹¹⁹. Le persecuzioni iniziarono quindi nel 2012, proseguirono nel 2013 e si intensificarono proprio nel 2014, con il *Gamergate*, la quale miccia combaciò con la pubblicazione di un video della sua serie.

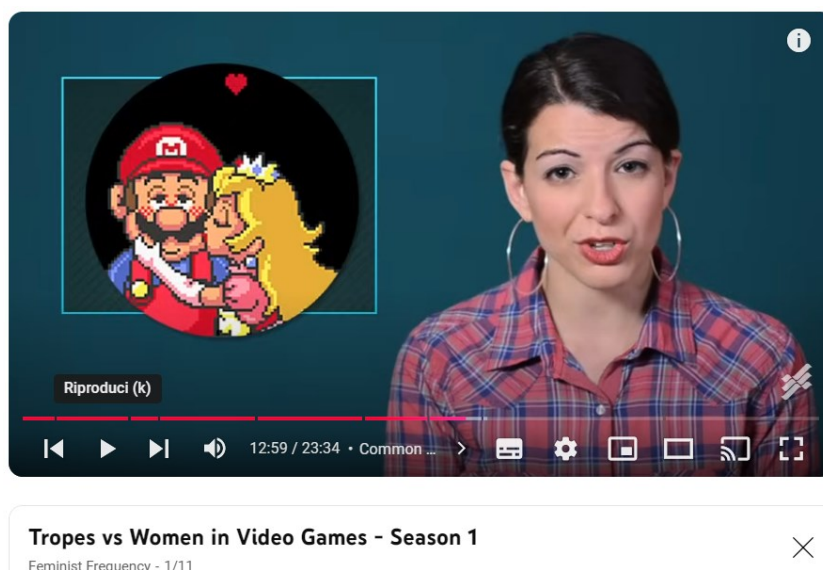


Fig. 24. Screenshot dal canale Youtube *Feminist Frequency*.

(Fonte:

https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1)

¹¹⁷ Feminist Frequency, *Tropes vs Women in Video Games – Season 1*, Youtube, 07 marzo 2013 (https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1). Ultimo accesso 18 ottobre 2024.

¹¹⁸ Colin Campbell, *The Anita Sarkeesian story. We look back at 10 years of Feminist Frequency*, Polygon, 19 giugno 2019 (<https://www.polygon.com/features/2019/6/19/18679678/anita-sarkeesian-feminist-frequency-interview-history-story>). Ultimo accesso 18 ottobre 2024.

¹¹⁹ *Ibid.*

La testimonianza di Sarkeesian è fatta di stalking, *doxing*¹²⁰ e minacce. Di quest'ultime – per permetterci di evidenziare al meglio la gravità della situazione – ne va certamente ricordata una in particolare. Il 15 ottobre 2014 era in programma che Sarkeesian tenesse un discorso presso l'Università Statale dello Utah, proprio in merito al suo ormai consolidato progetto Youtube. Il discorso, tuttavia, non si terrà mai, perché il giorno prima, un'e-mail anonima viene recapitata ad alcuni membri del Centro per le Donne e per gli Studi di Genere prima, e agli ex studenti e uffici del campus, poi. Il corpo della mail era il seguente: «If you do not cancel her talk, a Montreal Massacre style attack will be carried out against the attendees, as well as students and staff at the nearby Women's Center [...] I have at my disposal a semi-automatic rifle, multiple pistols, and a collection of pipe bombs»¹²¹. La partecipazione delle donne al settore è stata, quindi, un cambiamento considerato da molti, troppi, inaccettabile, a tal punto da generare reazioni come quella appena raccontata. La quale, a causa di una legge dello stato dello Utah che permette alle persone con legale porto d'armi di entrare negli edifici pubblici, è sembrata più legittima della tanto combattuta inclusione delle donne nell'universo videoludico. «I'm doing everything I can to save my life except be silent»¹²². Brianna Wu è un'altra sviluppatrice di videogiochi coinvolta nella controversia del *Gamergate*. A ottobre 2014, infatti, Wu decide di pubblicare un *twit* criticando il sessismo nella cultura dei videogiochi e ridicolizzando i sostenitori del movimento, accusandoli di combattere contro un futuro in cui le donne avrebbero rappresentato uno scarso 8% dei programmatori e non più il 3%¹²³. Questa mossa le costò una serie di abusi e molestie, alla pari di quelle che furono rivolte alle colleghe Quinn e Sarkessian. L'interesse per i videogiochi, comunque, nacque in Brianna Wu nel 1985, quando i genitori adottivi le regalarono un NES con *Super Mario Bros. 2*. La sviluppatrice racconta di esserne rimasta ipnotizzata, proprio per la possibilità di giocare vestendo i panni della Principessa Peach. Un'immaginazione, quella di

¹²⁰ Diffusione illegale dei dati personali di qualcuno tramite la rete.

¹²¹ Megan Farakhmanesh, *Utah State University threatened with school shooting over Sarkeesian appearance (updated)*, Polygon, 15 ottobre 2014 (<https://www.polygon.com/2014/10/14/6979071/utah-state-university-anita-sarkeesian-threats>). Ultimo accesso 19 ottobre 2024.

¹²² Brianna Wu, *I'm Brianna Wu, and I'm risking my life standing up to Gamergate*, Dailymail, 29 maggio 2021 (<https://www.dailymail.com/unclick/brianna-wu-risking-life-gamergate-threats/>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

¹²³ John Kennedy, *Brianna Wu: "The video games industry has a problem, and it's not the players"*, Siliconrepublic, 02 luglio 2015 (<https://www.siliconrepublic.com/play/brianna-wu-gamergate-video-games-industry-problem-not-players>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

Brianna, alimentata poi anche dall'avvicinamento ad altri personaggi femminili forti, quelli, per esempio, di *Final Fantasy* (Square, 1987).

«When I'm not creating games, I have opinions on how women are erased, bullied, belittled and not taken seriously in the video games industry. For speaking about this, I've had 106 death threats in the past 10 months»¹²⁴. Sopravvissuta alle minacce di morte e costretta a lasciare la sua casa, Brianna Wu incolpa l'industria, più che i videogiocatori. Questo perché – e ormai lo sappiamo anche noi – è l'industria videoludica ad aver creato un universo raccontato per decenni come di proprietà esclusivamente degli uomini, alienati a loro volta dalla sola presenza di personaggi maschili forti e prioritari¹²⁵.

Dieci anni più tardi, quest'anno, sembra che il *Gamergate* non sia mai stato sconfitto e che, anzi, abbia tessuto – non poi così silenziosamente – sempre più le sue radici. Ci riferiamo al caso esploso attorno allo studio di consulenza narrativa per videogiochi Sweet Baby Inc. A marzo 2014 i suoi 16 dipendenti sono diventati il centro del mirino di quella stessa tipologia di persone che dieci anni prima non si faceva scrupoli ad alimentare i medesimi abusi. L'accusa complottistica si basava sulla credenza – presto dimostrata falsa – che lo studio costringesse i suoi sviluppatori a creare e modificare i personaggi dei videogiochi affinché fossero in linea con la *woke culture*. Ideologia, questa, devota alla considerazione delle ingiustizie sociali e delle discriminazioni e che quindi, nel caso dello studio, si traduceva nella semplice volontà di creare videogiochi «more engaging, more fun, more meaningful and more inclusive»¹²⁶. Ancora una volta, e per lo stesso motivo, delle persone appartenenti all'industria vengono minacciate, *doxate* e abusate online. Non per niente, infatti, il sondaggio *State of the Game 2023* della *Game Developers Conference* ha riportato che, di 2300 sviluppatori intervistati, il 91% ha raccontato che molestie e tossicità nei loro confronti da parte di videogiocatori sono un problema, e per il 42% sono un problema «very serious»¹²⁷. Ma come si fa a sopravvivere a tutto questo?

¹²⁴ Colm Gorey, *Brianna Wu: "We are winning. We are changing the games industry"*, Siliconrepublic, 19 giugno 2015 (<https://www.siliconrepublic.com/play/brianna-wu-we-are-winning-we-are-changing-the-games-industry>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

¹²⁵ *Ibid.*

¹²⁶ Keza MacDonald, *It's 10 years since Gamergate – The industry must now stand up to far-right trolls*, The Guardian, 08 marzo 2024 (<https://www.theguardian.com/games/2024/mar/08/gamergate-trolls-woke-game-consultants>). Ultimo accesso 19 ottobre 2024.

¹²⁷ Ed Nightingale, *Majority of games devs see harassment from players as major problem, survey claims*, Eurogamer, 20 gennaio 2023 (<https://www.eurogamer.net/majority-of-game-devs-see-harassment-from-players-as-major-problem-survey-claims>). Ultimo accesso 19 ottobre 2024.

Quali sono gli effetti degli abusi e delle molestie che ogni giorno le *gamer* e le produttrici devono affrontare?

3.3. “Modalità: incubo”. La battaglia psicologica contro gli abusi nel mondo dei videogiochi

Seguendo alcuni esempi videoludici di rappresentazioni femminili negli anni, abbiamo visto (ma lo faremo ancora più approfonditamente nel prossimo capitolo), che, seppur con fatica, un certo numero di videogiochi rilasciati sul mercato negli ultimissimi anni può finalmente vantare la messa al centro di personaggi femminili – si veda Peach, Zelda ed Ellie – nelle proprie narrazioni. Parallelamente sembra che, dopo un picco del 72% di donne che hanno ammesso, nel 2022, di aver vissuto ripetutamente esperienze tossiche nei videogiochi, il 2023 ne ha registrato un leggero calo (Figura 25)¹²⁸.

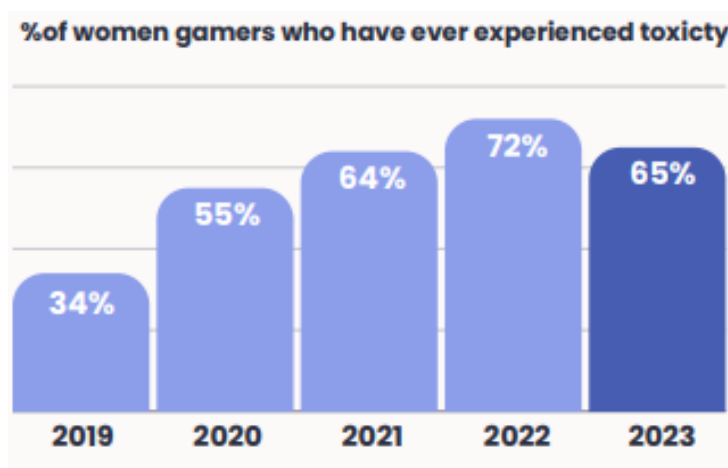


Fig. 25. Percentuale di videogiocatrici che hanno sperimentato tossicità negli anni.
(Fonte: *Women Gamers Report*, Bryter, www.bryter-global.com)

Non possiamo negare, quindi, di stare attraversando un periodo che ci pare collocarsi nella giusta direzione, ma rimane urgente l’esigenza di analizzare la violenza delle esperienze di quelle videogiocatrici che, senza timore, hanno deciso di avvicinarsi a una “materia” che per molti anni e in un’ottica per nulla inclusiva non è stata né pensata per loro, né tanto meno a loro dedicata.

¹²⁸ *Women Gamers Report*, Bryter., 2023 (www.bryter-global.com). Ultimo accesso 20 ottobre 2024.

Il *Women Gamers Report* del 2023 condotto da Bryter ha analizzato proprio questa realtà constatando che la reazione degli uomini, nel momento in cui una videogiocatrice viene riconosciuta online, è praticamente immediata. Gli abusi nascono come commenti ma troppo facilmente degenerano in aggressività, a tal punto che più di una videogiocatrice su dieci ha dichiarato di essere stata vittima di stupro online¹²⁹.

The only thing I can think of off the top of my head is a probably early 20s male screaming at me to “get back in the kitchen” while calling me “w****”, “h**”, “b****”, and throwing “fat” in there every now and then without stopping, just because I had more kills than him. We were on the same team in a *Call of Duty* match. I was about 14 or 15 at the time¹³⁰.

Oppure:

The worst thing I’ve been told by a male while gaming is ‘I will find out who you are and rape and kill you’. I stopped playing for years!! And still to this day I’m still very private with my life¹³¹.

Parole come queste sono per noi estremamente significative e dimostrative. Ci raccontano una realtà che non si annulla nel momento in cui avviene ma che piuttosto persiste come trauma provocando nelle donne delle vere e proprie conseguenze. Stiamo parlando di una libertà che viene loro negata, quella di poter godere di uno spazio videoludico sicuro, dove poter coltivare una propria passione e un proprio momento di spensieratezza. Nonostante, quindi, la popolazione videoludica sia ormai composta per il 50% di donne, quest’ultime risultano alla fine meno giocanti.

Nel 2017 l’*Urban Dictionary* riportava un termine che potrebbe illustrarci al meglio la mancanza di ospitalità riservata alle videogiocatrici del settore: *e-girls*. Nato come un insulto contro le donne che si sentivano in diritto di occupare gli spazi virtuali degli uomini, le *e-girls* vengono descritte come le donne che giocano con i propri ragazzi, alle quali vengono affidati ruoli facili e per di più di supporto¹³². È il 2017, ma termini dispregiativi e riduttivi come questo ci teletrasportano direttamente a quei primi timidi personaggi femminili dei videogiochi degli anni Ottanta. Temiamo che le cose non siano per nulla cambiate e, non per nulla, già nel 2021 una ricerca condotta da *Reach3 Insights* in collaborazione con Lenovo approfondì quali tipi di comportamenti le videogiocatrici

¹²⁹ *Ivi*, p. 16.

¹³⁰ *Ibid.*

¹³¹ *Ibid.*

¹³² *Girl gamers have risen, brands need to listen*, We Are Social, 08 marzo 2022 (<https://wearesocial.com/us/blog/2022/03/girl-gamers-have-risen-brands-need-to-listen/>). Ultimo accesso 20 ottobre 2024.

subissero online. Coinvolgendo 900 donne in Cina, Germania e Stati Uniti (e anche 98 uomini), lo studio attestò che il 77% delle donne ha sofferto di frustrazioni legate al proprio genere, il 70% sono state oggetto di giudizi in merito alle proprie competenze e il 65% di loro hanno raccontato esperienze di *gatekeeping*¹³³. Con questo termine intendiamo il tentativo di controllo su chi possa o meno far parte di una determinata comunità. La comunità in questione è quella videoludica e i membri non ammessi sembrerebbero essere proprio le donne.

Ancora, il 2023 ci riconsegna un'evidente esigenza, quella sentita dalle videogioatrici, di limitare le proprie esperienze videoludiche per salvaguardarsi dai potenziali trattamenti negativi e tossici riscontrabili online. Ci stiamo riferendo alla pratica di celare il proprio genere – giocando con avatar che non lo evidenziano o, addirittura, utilizzando quelli di genere maschile – e a quella di disattivare i microfoni per evitare di rivelarlo (Figura 26).



Fig. 26. Percentuale di occasioni in cui le videogioatrici adottano determinati comportamenti per salvaguardarsi.

(Fonte: Women Gamers Report, Bryter. www.bryter-global.com)

Il terreno che stiamo calpestando è talmente fragile da permetterci di affermare che le videogioatrici abbiano più possibilità dei colleghi uomini di imbattersi in un *game over* della propria esperienza videoludica, riscontrabile poi direttamente nella loro vita reale. Stiamo parlando delle conseguenze psicologiche causate dall'atmosfera poco inclusiva, violenta e misogina fino a qui raccontata.

¹³³ Reach3 Insight's New Research Reveals 59 % of Women Surveyed Use a Non-Gendered/Male Identity to Avoid Harassment While Gaming, Reach3, 19 maggio 2021, (<https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>). Ultimo accesso 21 ottobre 2024.

3.4. “Modalità: incubo”. La reificazione del corpo femminile e la normalizzazione della violenza contro le donne

Abbiamo visto che casi di molestie online hanno costretto le donne del settore, spinte dal timore di non essere al sicuro, a lasciare le proprie abitazioni. Abbiamo analizzato le esperienze di videogiocatrici che, per le medesime sensazioni di paura, hanno deciso di vivere l’esperienza videoludica in maniera incompleta, limitandola e limitandosi. Azioni, queste, che “urlano” traumi e che difficilmente si risolvono senza lasciare tracce. Adesso, però, ci vogliamo riferire anche a due altre ricerche in particolare, trattanti rispettivamente gli effetti della giocabilità di personaggi femminili sessualizzati sulle videogiocatrici e la normalizzazione della violenza contro le donne nei videogiochi.

Il primo studio, condotto da Elizabeth Behm-Morawitz e Dana Mastro, coinvolge 328 studentesse e studenti di una grande università americana del Sud Ovest, alle quali venne richiesto in maniera randomica di giocare alcuni frammenti specifici del gioco *Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics, 2006)¹³⁴. La rappresentazione di Lara Croft in questo sequel subisce delle variazioni nel corso della narrazione. Il corpo della protagonista è in alcuni momenti particolarmente evidenziato e reificato, mentre in altri, soprattutto nelle scene ambientate in inverno, nasconde quello sguardo sessualizzato che tipicamente lo caratterizza¹³⁵ (Figura27).



Fig. 27. Screenshots da *Tomb Raider: Legend* che evidenziano la differenza nella rappresentazione del corpo di Lara Croft.

(Fonti: <https://www.tombraideritalia.it/tombraider-legend/legend6.jpg>;
https://raidingtheglobe.com/images/stories/games/tr1/outfit/winter_orange-next_gen.jpg)

¹³⁴ Elizabeth Behm-Morawitz, Dana Mastro, *The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept*, in *Sex Roles*, Vol. 61, 01 agosto 2009, p. 808.

¹³⁵ *Ivi*, p. 814.

A parte dei soggetti coinvolti, quindi, è stato chiesto di giocare i frammenti in cui Lara Croft è particolarmente sessualizzata, agli altri, invece, quelli in cui la nostra archeologa è più vestita. Nei soggetti uomini che hanno giocato la versione di Lara Croft sessualizzata sono stati individuati atteggiamenti meno favorevoli nei confronti delle donne. Il medesimo risultato, in termini di atteggiamento, è emerso anche con i frammenti non sessualizzati. È sembrato, quindi, che ai videogiocatori coinvolti non abbia fatto poi così tanto la differenza una rappresentazione piuttosto che un'altra e che, in entrambi i casi, il loro sguardo misogino si sia comunque rafforzato.

Dall'altra parte, la ricerca ha evidenziato differenze emblematiche nella risposta dei soggetti femminili. L'approccio a una Lara Croft sessualizzata ha implicato nei soggetti minori sentimenti di autoefficacia nei confronti del proprio genere e meno legittimazione delle capacità fisiche delle donne¹³⁶. Tutto questo per sottolineare, ancora una volta, il potere delle rappresentazioni. Il potere delle rappresentazioni inadeguate. In un mondo in cui le donne, ancora oggi, lottano per rivendicare il diritto di amare e accettare il proprio corpo, i videogiochi rischiano di ostacolare questo percorso.

Per quanto riguarda la normalizzazione della violenza, invece, è stato condotto uno studio simile a quello appena raccontato, per verificare se l'esposizione a videogiochi che consegnano immagini di violenza nei confronti delle donne possa favorire l'accettazione dei miti dello stupro. Con quest'ultimi, intendiamo i «prejudicial, stereotyped, or false beliefs about rape, rape victims, and rapists»¹³⁷ e la ricerca ha coinvolto 141 studenti e studentesse provenienti da due università del Midwest degli Stati Uniti. Utilizzando il metodo statistico denominato *Solomon Four-Group*¹³⁸, i soggetti sono stati divisi in quattro gruppi somministrando a due di loro unicamente il pre-test – un questionario che ha valutato i loro atteggiamenti iniziali verso le donne – e agli altri due sia il pre-test che il trattamento, ovvero l'esposizione diretta ai videogiochi violenti. La ricerca non è riuscita a ottenere validi risultati rispetto alla quantità di ore di esposizione e se questa variabile possa essere determinante, tuttavia ha dimostrato che, in effetti, nei soggetti uomini le rappresentazioni della violenza contro le donne nei videogiochi hanno

¹³⁶ *Ivi*, p. 818.

¹³⁷ Victoria Simpson Beck, Stephanie Boys, Christopher Rose, Eric Beck, *Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance?*, in *Sage Journals*, 15 ottobre 2012, pp. 3016-3031.

¹³⁸ Bert van Engelenburg, *Statistical Analysis for the Solomon Four-Group design*, Faculty of Education Science and Technology, giugno 1999.

contribuito di fatto alla standardizzazione della stessa, facendola emergere come prassi interiorizzata dai soggetti coinvolti nell'analisi.

3.5. Un passo avanti, due indietro: rappresentazioni femminili e paradossi ludici

La storia della rappresentazione videoludica femminile sembra essere costellata da pubblicazioni di videogiochi che fanno a tratti sperare e a tratti consapevolizzare su quanto sia ancora problematica e per nulla scontata l'esistenza di un approccio adeguato alla caratterizzazione dei personaggi femminili. Un titolo che vale la pena ricordare a questo proposito è sicuramente *Metroid: Other M* (Team Ninja, Nintendo SPD, 2010). Prima di introdurlo, tuttavia, è necessario fare un salto indietro e osservare i capitoli precedenti della stessa serie. Il primo *Metroid* esce 38 anni fa, nel 1986. Nato dalla volontà dei suoi due sviluppatori, Hiroji Kiyotake e Yoshio Sakamoto, di sfidare ed espandere le già innovative meccaniche di *Super Mario Bros*, in *Metroid* siamo Samus Aran e dobbiamo fermare i pirati spaziali che hanno preso il controllo dei Metroid¹³⁹. A descriverlo in questa maniera sembrerebbe che questo videogioco non abbia proprio a che fare con noi, eppure, i giocatori più attenti o, meglio, i più veloci, hanno presto scoperto chi si celasse dietro la tuta di Samus: una donna, che subito divenne l'iconica cacciatrice di taglie protagonista della serie. Diciamo i più veloci perché, in base al tempo che si impiega ad arrivare, e quindi sbloccare, ai titoli di coda del gioco, Samus Aran rivela a chi sta giocando le sue vere sembianze. Se si conclude il gioco in meno di un'ora, Samus si toglierà completamente la tuta, rimanendo in bikini. Qualora ci si metta, invece, meno di tre ore, si mostrerà con un body. Ancora, se terminiamo il gioco tra le tre e le cinque ore, la nostra cacciatrice di taglie ci rivelerà di essere una donna rimanendo in tuta ma togliendosi il caschetto. Mentre, se il tempo totale supera le cinque ore, non si otterrà la sua identità e Samus non si toglierà la tuta (Figura 28).

¹³⁹ Pietro Spina, *C'era una volta... Metroid (1986-2021)*, Tom's Hardware, 05 ottobre 2022 (<https://www.tomshw.it/videogioco/cera-una-volta-metroid-1986-2021>). Ultimo accesso 24 ottobre 2021.



Fig. 28. Screenshots dei diversi finali di *Metroid*.
(Fonte: https://metroiddatabase.com/old_site/m1/endings.php)

Siamo pur sempre negli anni Ottanta e, quindi, non ci stupiremo (ma possiamo comunque indignarci) nel renderci conto che l'unico modo che, al tempo, si è pensato ottimo per rivelarci l'identità della protagonista del gioco fosse quello di spogiarla. Mentre adesso ci concentreremo sul fatto che, incredibilmente, nel 1986 una serie videoludica diventata presto molto popolare abbia accolto un'eroina, per l'appunto una donna, capace, forte e indipendente. L'unica chiave per risolvere le *quest* della narrazione è, infatti, indossare i suoi panni.

A questo punto potremmo osservare che con il primo capitolo chi si avvicinasse al videogioco non conoscesse l'identità della protagonista e, quindi, qualcuno potrebbe dirci che forse è solo per questo che il videogioco, a suo tempo, ha potuto ottenere successo. In realtà, con ogni gioco successivo la serie è diventata a tal punto unica e importante nella storia videoludica da dare anche, in parte, nome a un genere, il "metroidvania", a riconoscimento delle meccaniche e delle particolarità ambientali e narrative che ha introdotto e che la contraddistinguono.

Eppure, abituandoci a vestire i panni di un'intraprendente Samus Aran, la quale, avventura dopo avventura, ci dimostra essere senza alcuna eccezione forte e vittoriosa, non siamo pronti al cambiamento che *Metroid: Other M* ci riconsegna improvvisamente. Nel 2010, la nostra cacciatrice di taglie viene privata di tutte quelle caratterizzazioni che la rendevano un personaggio femminile indipendente e libero, libero dall'abitudine, troppo spesso radicata (ora lo sappiamo) di relegazione a una controparte maschile o di riduzione a personaggio secondario. Con questo capitolo della serie Samus diventa la serva – quasi intimorita – di un personaggio maschile che ci viene presentato come paterno, e a tratti amante, nei suoi confronti¹⁴⁰. «Where she once broke gender stereotypes, in *Other M* she exemplifies them. Her independence is reduced to subservience, her fearlessness to panic»¹⁴¹. Ci troviamo davanti a una vera e propria regressione della rappresentazione femminile, che spiegheremo e dimostreremo analizzando la narrazione e le meccaniche del videogioco. Quando controlliamo Samus sembrerebbe essere tutto come lo è stato fino a quel momento, la cacciatrice di taglie che abbiamo conosciuto è ancora capace di sterminare decine di nemici. Scopriamo presto, tuttavia, che, se nei capitoli precedenti, di pari passo all'evoluzione della narrazione, acquisivamo potenziamenti ed eravamo liberi di utilizzarli, in questo capitolo è il personaggio maschile Adam Malkovich – l'ex comandante che ha di fatto teso un'imboscata agli equilibri della rappresentazione femminile fino a qui costruiti con determinazione – a doverci dare il permesso di usarli. Samus Aran viene privata, in primo luogo, della sua indipendenza¹⁴². Sono le *cut scene* a provocare in chi gioca, soprattutto in chi è fan della serie, un corto circuito per nulla trascurabile. Perché è proprio in quei frammenti che Samus ci viene presentata come totalmente differente. Diventiamo insicuri rispetto ai giudizi dell'ennesimo personaggio maschile patriarcale, abbiamo problemi con la figura paterna e faticiamo a gestire la paura¹⁴³. Sia chiaro, non ci sarebbe problema alcuno a vestire i panni di un personaggio alle prese con delle sfide psicologiche

¹⁴⁰ Mike Worby, *A Careful Re-examination of Metroid: Other M*, GoombaStomp, 04 agosto 2021 (<https://goombastomp.com/a-careful-re-examination-of-metroid-other-m/>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

¹⁴¹ Audrey Drake, *Killing Samus. How Metroid: Other M ruined gaming's greatest heroine*, IGN, 20 settembre 2010 (<https://www.ign.com/articles/2010/09/20/killing-samus>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

¹⁴² VTrider, *Controversies in Metroid: Other M*, Metroid Games and Culture, 23 marzo 2011 (<https://metroidgameculture.blogspot.com/2011/03/controversies-in-metroid-other-m.html>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

¹⁴³ Audrey Drake, *Killing Samus. How Metroid: Other M ruined gaming's greatest heroine*, IGN, 20 settembre 2010 (<https://www.ign.com/articles/2010/09/20/killing-samus>). Ultimo accesso 27 ottobre 2024.

importanti, che sarebbe, anzi, perfettamente in linea con la nostra volontà di incontrare quanti più personaggi videoludici possibili inclusivi. È solo che questa inversione di marcia nella caratterizzazione del personaggio che stiamo analizzando ci pare frutto dell'unica volontà di fare, appunto, un passo indietro. Forse proprio per accontentare un pubblico misogino e patriarcale?

Laddove avremmo potuto, quindi, celebrare una grande vittoria per la nostra causa, siamo costretti ad ammettere, ancora una volta, quanto la strada sia ancora molto lunga e insidiosa.

Capitolo 4

Thank you for playing: l'industria del futuro

Dopo aver studiato e analizzato titoli videoludici che ci hanno lasciato con un senso di amarezza, è finalmente giunto il momento di accogliere una nuova prospettiva, avvicinandoci a quei giochi che hanno portato una ventata di freschezza, dimostrandoci che una rappresentazione positiva e rispettosa è possibile.

4.1. Il caso *Life Is Strange*

Decidiamo di iniziare con la serie videoludica *Life Is Strange* che può vantare inclusività in ciascuno dei suoi capitoli. Con *Life Is Strange* (Donnod Entertainment, 2015) impersoniamo Max, la protagonista, e scopriamo di avere un potere: possiamo riavvolgere il tempo. Titolo di cui potremmo senza dubbio parlare anche per ciò che concerne la rappresentazione femminile – visto che la protagonista è una donna ed è la chiave di risoluzione della narrazione grazie al suo potere (solo suo) – *LIS* ci racconta anche di un amore, quello tra due ragazze.

Trattandosi di una storia interattiva, vestire i panni di Max ci consente di determinare, a seconda delle nostre scelte, i possibili *turning points* della narrazione e dei finali, permettendoci anche di sviluppare le interazioni con i personaggi non giocabili – i più determinanti – a nostro piacimento. Infatti, è la relazione con Chloe, sua amica d'infanzia, a diventare il *focus* della nostra analisi. Nella storia, Chloe diventa la nostra co-protagonista: con lei condividiamo alcuni eventi del passato importanti e sempre con lei procederemo, scelta dopo scelta, a fare luce sul mistero oggetto della storia, ovvero: dov'è finita Rachel Amber.

Oltre agli eventi che viviamo in prima persona durante la narrazione, abbiamo a disposizione e possiamo consultare il diario di Max, che si aggiorna simultaneamente alle nostre scelte, come se stessimo tenendo un diario di bordo. Quest'ultimo ci consente di avvicinarci maggiormente alle sensazioni provate dal nostro personaggio, anche e soprattutto in relazione ai sentimenti che possiamo scoprire di provare nei confronti della nostra amica. Diciamo possiamo, perché, come vedremo anche con *Life Is Strange 2*, l'orientamento dei nostri personaggi marchiati Dontnod non è predeterminato dalla narrazione, bensì è anch'esso posto nelle nostre mani, consentendoci di sviluppare determinati sentimenti piuttosto che altri.

Attorno a noi, intanto, l'inclusività si può respirare in ogni angolo. Scopriamo che Chloe è attratta dalle ragazze e, avvicinandoci indirettamente a Rachel, emerge con lei un accenno alla realtà della bisessualità: apprendiamo infatti della passata relazione di Rachel con un uomo, oltre al suo profondo legame sentimentale con Chloe. Per giunta la relazione tra Chloe e Rachel verrà sviluppata più approfonditamente in un *prequel*, *Life Is Strange: Before the Storm* (Deck Nine Games, 2017) e, ovviamente, non mancherà di *queerness*.

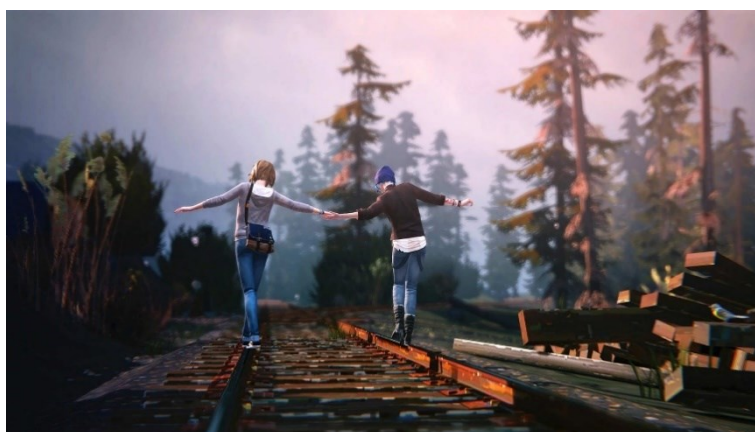


Fig. 29. Screenshot da *Life Is Strange* con Max e Chloe.
(Fonte: <https://wallhaven.cc/w/nmk6yk>)

Ma torniamo alla nostra Max. In lei ritroviamo il potenziale sia eterosessuale che *queer* e possiamo decidere quale di queste due narrazioni approfondire. Rispetto alle possibilità fino a qui raccontate, potremmo quasi evincere che allora anche la serie videoludica *The Last Of Us* abbia fatto le cose per bene, eppure nell'universo di *Life Is Strange* possiamo riconoscere alcune attenzioni in più che ci permettono di affermare che, in questo caso,

la rappresentazione non è solo esistente ma anche resistiva. Per prima cosa, essere *queer* ci viene riconsegnata come una realtà possibile ma soprattutto accettabile. Non incontreremo insulti omofobi e barriere, perché, anche se il mondo, ad oggi, è ancora fin troppo costellato da odio, il videogioco decide di offrirci un po' di amore e serenità, dandoci la possibilità di sperare che un giorno le cose possano davvero essere diverse.

Allo stesso tempo, laddove qualcuno potrebbe osservare che ci sia troppa leggerezza non veritiera nel trattare il tema, *Life Is Strange* dà voce alle sensazioni e ai dubbi dei propri personaggi, legittimandoli e rendendoli importanti, esattamente dove ha mancato *The Last Of Us*. Durante la storia, infatti, Chloe sfiderà Max a baciarla e in quel momento possiamo scegliere se farlo o non farlo. È proprio qui che scatta il confine tra una buona rappresentazione e una superficiale. Il nostro ipotetico rifiuto del bacio, infatti, non si tradurrà nel rifiuto della *queerness*, ma, anzi, essa verrà approfondita nel diario di Max: «I would have [kissed her], but I didn't like being dared like it was some big deal. Maybe I am scared»¹⁴⁴. O, ancora, in un altro momento della narrazione in cui si apre uno spazio temporale altro: «I kind of regretted not kissing her»¹⁴⁵. Diversamente dal percorso di *coming out* di Ellie, qui il conflitto interiore con la propria persona viene accolto, legittimato e riconsegnato al videogiocatore in maniera genuina.

Tre anni dopo il primo, Dontnod Entertainment torna con un nuovo capitolo: *Life Is Strange 2* (2018). Questa volta siamo il sedicenne Sean Diaz e, a seguito della morte di nostro padre, dobbiamo proteggere il nostro fratellino, Daniel, e raggiungere il Messico, al sicuro dal razzismo americano. Abbiamo un segreto: Daniel ha un potere. Anche in questo caso le nostre scelte influenzeranno l'andamento della narrazione e capiteranno nei finali possibili del gioco. Inoltre, durante il nostro viaggio, avremo modo di conoscere e interagire con dei personaggi che saranno fondamentali per il nostro cammino.

In questo capitolo la *queerness* ci viene riconsegnata più di una volta, facendosi strada a volte esplicitamente, altre volte più timidamente. In base ad alcune nostre scelte, per esempio, nei finali possibili potremmo trovarci al sicuro in Messico in compagnia o di Cassidy o di Finn, entrambi conosciuti durante la nostra esperienza in una piantagione illegale di marijuana. Durante quest'ultima, infatti, possiamo decidere autonomamente se

¹⁴⁴ Renee Ann Drouin, *Games of Archiving Queerly: Artefact Collection and Defining Queer Romance in Gone Home and Life Is Strange*, in *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, Vol. 16, inverno 2018, p. 29.

¹⁴⁵ *Ivi*, p. 30

avvicinarci sentimentalmente a uno o all'altro e non sentiremo mai il peso o il giudizio di questa scelta. Anzi, se il finale che sblocciamo prevede il nostro arrivo in Messico in compagnia, il nostro fratellino riceverà per posta delle foto in cui lo aggiorniamo della nostra compagnia in maniera, ancora una volta, genuina.



Fig. 30. Screenshot da *Life Is Strange 2*: i finali con Finn e Cassidy.
(Fonte: <https://ffrebirth.forumcommunity.net/?t=61481232>)

Per dimostrare ancora di più, e ancora una volta, che nella serie videoludica *Life Is Strange* la *queerness* non è trattata in maniera inverosimile e che, anzi, ci vengono riconsegnate le sfumature anche più delicate di questa realtà, procediamo ora con l'analisi di alcuni personaggi "secondari" che il nostro Sean Diaz incontra durante il suo viaggio, utili, nella storia, per aprire orizzonti altri. Il primo di questi è sicuramente Jacob Hackerman, anche lui conosciuto nella stessa coltivazione illegale sopra citata. Se decidiamo di interagire con lui e, di conseguenza, di approfondire la sua storia, veniamo a conoscenza di una sua tragica esperienza del passato: dopo essere stato scoperto come omosessuale, la sua comunità lo aveva obbligato a intraprendere un percorso di terapia di conversione. Se riconosciamo quanto lui stia ancora lottando per accettare sé stesso, possiamo decidere di lasciargli dei soldi, offrendogli così l'opportunità di fuggire da quella realtà crudele e di portare con sé anche la sua sorellina, salvandola da un destino simile al suo.

Nel nostro viaggio, poi, incontreremo anche Penny, innamorato di un certo Arthur "Jinx" Lee. La sua è una storia d'amore tragica, perché, drogato, Jinx una sera si è allontanato nei boschi e da lì non è più tornato. Penny lo sta ancora aspettando.

Ancora, avremo modo di parlare con Arthur e Stanley, una coppia omosessuale consolidata. I due, se decidiamo di portare avanti la conversazione, ci racconteranno le proprie esperienze di *coming out*. Arthur ha avuto più difficoltà, perché ha "scoperto" sé

stesso dopo aver passato vent'anni della sua vita con la moglie e aver avuto tre figlie. Solo una di loro gli parla ancora¹⁴⁶.



Fig. 31. Screenshot da *Life Is Strange 2*: Jacob, Penny, Arthur e Stanley.
(Fonte: <https://gamerant.com/life-is-strange-lgbtq-characters-representation/>)

Interazioni come quelle offerte da Dontnod ci permettono senza dubbio di avvicinarci alla realtà della comunità *queer*. Chi gioca a *Life Is Strange* sa che amare chi vogliamo è possibile, ma anche che le cose, oggi, non sono semplici come potrebbero essere. Quella di cui stiamo parlando è, a tutti gli effetti, una vera e propria lotta.

Con *Life is Strange: True Colors* (Deck Nine, 2021) la *queerness* non ci viene più proposta come una “scelta”. Il personaggio che guidiamo, Alex, è bisessuale al 100%. Questo aspetto di lei non ci viene riconsegnato solo se prendiamo determinate decisioni piuttosto che altre, ma fa parte della caratterizzazione stessa del personaggio: noi diventiamo lei e, quindi, accettiamo di interpretarne i panni, di nuovo, al 100%. «She’s

¹⁴⁶ Marina DelGreco, *Life is Strange: Every LGBTQ+ Character in the Franchise*, GameRant, 03 agosto 2021 (<https://gamerant.com/life-is-strange-lgbtq-characters-representation/>). Ultimo accesso 01 novembre 2024.

bi, whether she chooses to kiss Steph, Ryan, or nobody»¹⁴⁷. Questa sfumatura narrativa in particolare è stata commentata dalla stessa *Senior Narrative Designer* della Deck Nine Games, Mallory Littleton, che ha spiegato quanto questa differenza, rispetto ai capitoli precedenti, fosse la risposta alla volontà di rappresentare, in maniera ancor più audace, la sessualità della protagonista. L'obiettivo, per Littleton, era quello di permettere all'utente di immergersi in maniera più approfondita nelle esperienze di Alex, di modo che quest'ultime vincessero la rappresentazione toccante che meritavano, acquisissero più spazio e fossero poste a dovere sotto i riflettori¹⁴⁸.

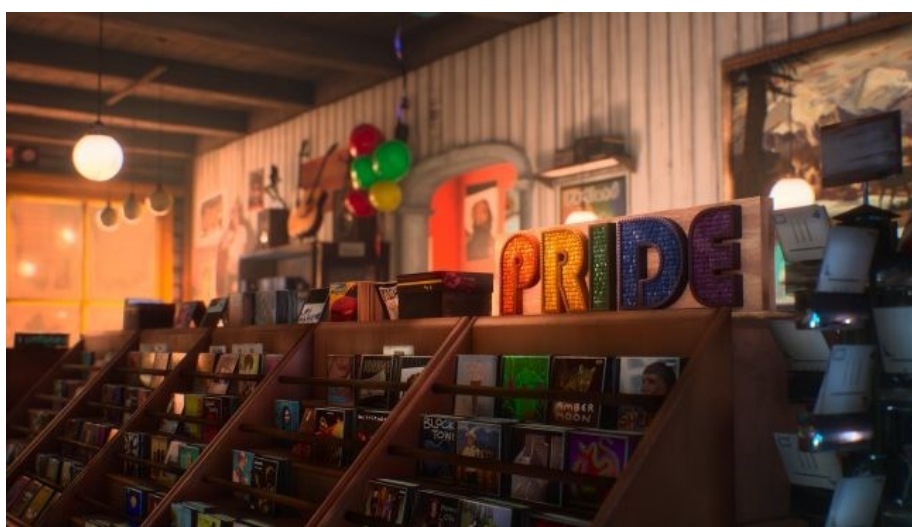


Fig. 34. Screenshot da *Life Is Strange: True Colors*.

Fonte: <https://www.gamereactor.it/life-is-strange-rappresentare-lidentita-queer-in-modo-autentico-a-tu-per-tu-con-mallory-littleton/>

Ci troviamo di fronte, quindi, a una rappresentazione ancora più orgogliosa, che induce l'utente che approccia il videogioco ad avvicinarsi “per forza” a una realtà che, anche se raffigurata virtualmente, è reale.

La resistività di cui stiamo parlando, quindi, è diventata nel corso degli anni e dei capitoli della serie talmente più pronunciata da permetterci di affermare che *Life Is Strange* possa

¹⁴⁷ Rachel Shatto, *Life is Strange: True Colors is the must-play queer game of 2021*, Pride, 08 settembre 2021 (<https://www.pride.com/geek/2021/9/08/life-strange-true-colors-must-play-queer-game-2021>). Ultimo accesso 01 novembre 2024.

¹⁴⁸ Aleksandra Olszar, *Life is Strange: Rappresentare l'identità queer in modo autentico, a tu per tu con Mallory Littleton*, Gamereactor, 07 dicembre 2021 (<https://www.gamereactor.it/life-is-strange-rappresentare-lidentita-queer-in-modo-autentico-a-tu-per-tu-con-mallory-littleton/>). Ultimo accesso 10 novembre 2024.

essere descritto come un videogioco formativo¹⁴⁹. Le storie e gli universi che si aprono in ogni narrazione vogliono raccontarci in maniera naturale e inclusiva quanti più sentimenti e sensazioni potremmo provare nella nostra vita. Vogliono avvicinarci alla possibilità di incontrare persone diverse da noi, con vissuti differenti dai nostri, che vanno legittimate nella stessa maniera in cui legittimiamo noi stessi.

Forse “life is strange” proprio perché ricca di diversità?

4.2. Il caso *Tell Me Why*

Cambiamo gioco, ma non software house, perché con *Tell me why* (Dontnod Entertainment, 2020) impersoniamo due gemelli, Alyson e Tyler, riuniti dopo anni di lontananza nella città della loro infanzia. Decidiamo di parlarne perché Tyler è il primo personaggio transgender giocabile in un videogioco di uno studio importante e il suo personaggio è stato scritto proprio con la collaborazione di GLAAD. Grazie a questo, infatti, Tyler può vantare una rappresentazione che non pecca di banalità, di stereotipi, né tanto meno di patetismo. E, anzi, la narrazione si sviluppa con delicatezza, per contrastare la disinformazione e la mancata sensibilità e comprensione che ancora oggi aleggiano attorno e nei confronti della comunità *queer*¹⁵⁰.

Il fatto che, quando vestiamo i panni di Tayler (alternativamente a quelli della sorella), possiamo scegliere le persone che vogliamo nella nostra vita – in base a come ci sentiamo trattati – e possiamo vedere le nostre decisioni riconsegnate come valide e comprensibili, ci riconferma una rappresentazione che vuole legittimata la vita di una persona transgender, proprio come quella di chiunque altro. Impersonando Tyler, il videogioco ci inserisce senza forzatura alcuna nella sua quotidianità. Tayler, durante la narrazione, racconta con naturalezza i suoi piani futuri di transizione, vediamo sul suo calendario le date delle iniezioni di testosterone e lo sentiamo sicuro e orgoglioso di sé stesso. L'avvicinamento a Tayler che il gioco ci permette è rispettoso; infatti, in nessun momento lo sentiamo chiamato con il suo *dead name* né ci viene riconsegnato mai svestito.

¹⁴⁹ Jade King, *Life Is Strange has always been a “gay game”*, TheGamer, 09 aprile 2024 (<https://www.thegamer.com/life-is-strange-queerness-square-enix-deck-nine/>). Ultimo accesso 01 novembre 2024.

¹⁵⁰ Laura Collesano, *Tell Me Why: Dontnod e GLAAD raccontano la diversità*, QDSS.it, 20 settembre 2020 (<https://qdss.it/2020/09/28/tell-me-why-dontnod-glaad-diversita/#>). Ultimo accesso 01 novembre 2024.

Esistono, nella narrazione, momenti di transfobia, ma Tyler non dovrà mai affrontarli da solo e, comunque, ne uscirà sempre vincitore¹⁵¹. Ma la rappresentazione inclusiva di *Tell Me Why* non si ferma qui. Perché a essere legittimata e normalizzata è anche la possibilità che un uomo transgender possa essere interessato a un altro uomo. Ancora una volta con delicatezza, Dontnod ci mette nelle mani un'esperienza che si confronterebbe con una realtà di barriere, ma che qui diventa un momento dolce, libero dalla sensazione di oppressione che forse l'avrebbe contraddistinto nella vita reale. Ciò in cui questo videogioco riesce benissimo è proprio quello di insegnare, soprattutto ai giocatori cis, come meritano di essere trattate le persone transgender, ovvero come persone¹⁵².

A differenza delle rappresentazioni *queer* che abbiamo conosciuto fino a questo momento, Tyler è stato scritto da persone che fanno parte della stessa comunità che lui rappresenta e persino il suo interprete, August Black, è un ragazzo che a sua volta è transgender. Tutti questi fattori, non fanno che donare giustizia alla sua rappresentazione, che si rende ancora più forte nel terzo episodio del gioco, quando vedremo due uomini, uno transgender e uno gay, condividere insieme un momento che merita di essere ricordato nella storia videoludica anche solo per questo.

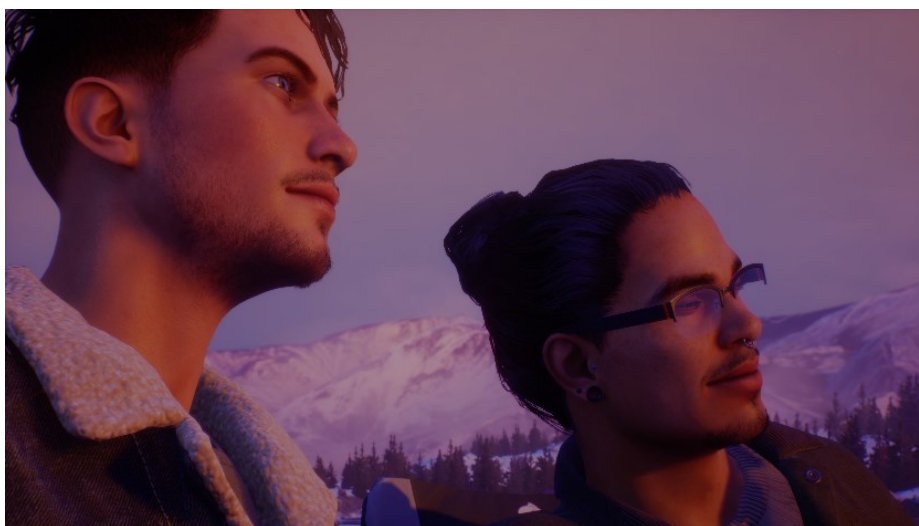


Fig. 35. Screenshot da *Tell Me Why*: Tyler e Michael durante la scena del lago.
(Fonte: <https://www.thegamer.com/the-rugged-queerness-of-tell-me-whys-lake-scene/>)

¹⁵¹ Leon Killin, *Tell Me Why is the perfect wake-up call to include more queer stories in games*, Gayming, 27 agosto 2020 (<https://gaymingmag.com/2020/08/tell-me-why-is-the-perfect-wake-up-call-to-include-more-queer-stories-in-games/>). Ultimo accesso 01 novembre 2024.

¹⁵² *Ibid.*

Ci stiamo riferendo a un momento altamente significativo per l'inclusività che ci viene raccontato tramite la presenza di due personaggi *queer*, Tyler e Michael, che interagiscono in maniera personale, senza nessuna forzatura stereotipata o drammatica. Tensioni, quest'ultime, che spesso vengono associate ai personaggi LGBTQ+ riconsegnati tramite raffigurazioni mediali. Il momento che Tyler e Michael stanno condividendo, invece, è autentico e vulnerabile. La scena ci viene riconsegnata con una delicatezza sincera, dimostrandoci come sia normale poter discutere di vita, sogni e paure anche per coloro ai quali questa normalità viene spesso privata. Non ci troviamo di fronte ai classici drammi che ci vengono fatti passare come "tipicamente *queer*", mentre assistiamo a un'affinità che nasce mancando di complicazioni e pressioni, permettendo ai videogiocatori appartenenti alla comunità di potersi riconoscere e identificare. In questo modo, la scena ci racconta umanità e quotidianità, senza concentrarsi esclusivamente sull'identità e gli orientamenti dei personaggi presenti.

4.3. Il caso *Dys4ia*

Quando abbiamo nominato per la prima volta Anna Anthropy, nel capitolo 2, lo abbiamo fatto con l'intento di rendere più chiaro il grande problema dell'industria videoludica, ovvero la mancanza di storie raccontate proprio da coloro che vorrebbero sentirsi rappresentati, ma le quali esperienze vengono invece "rubate", costruite a proprio piacimento e messe nelle mani di produttori che agiscono in termini di *marketing*, invece che mossi dalla volontà di poter vantare una rappresentazione rispettosa. Anthropy, lo ripetiamo, è una designer di videogiochi indipendenti, nonché orgogliosa donna transgender. Dalla sua storia possiamo sicuramente evincere la lunga battaglia per l'inclusione di donne, persone nere, *queer* e transgender nel mondo videoludico¹⁵³.

Siamo ormai ben consapevoli che, a causa della barriera rappresentata dallo *straight washing*, la comunità *queer* si è trovata, e si trova tuttora, nella posizione di dover esplorare e sviluppare percorsi alternativi, rispetto ai canali ufficiali, per poter produrre i propri videogiochi inclusivi. Questa spinta si è tradotta nella nascita di giochi

¹⁵³ Jasmine Don, *Anna Anthropy: Dys4ia and Re-Defining The Indie Game*, FEM, 15 novembre 2014 (<https://femmagazine.com/anna-anthropy-dys4ia-and-re-defining-the-indie-game/>). Ultimo accesso 02 novembre 2024.

indipendenti sviluppati e donati “al mondo” tramite piattaforme altre, che hanno permesso alle voci LGBTQ+ di esprimersi autenticamente.

Una voce che decidiamo di voler ricordare è proprio quella della Anthropy, che si pose l’obiettivo di raccontare le difficoltà del proprio percorso di transizione ideando un videogioco. Tutto ebbe inizio nel 2012, quando Anna decide di iniziare il percorso di terapia ormonale sostitutiva. Con esso, Anna sentì l’esigenza di trasformare in vignette giocabili i successivi sei mesi della sua vita.

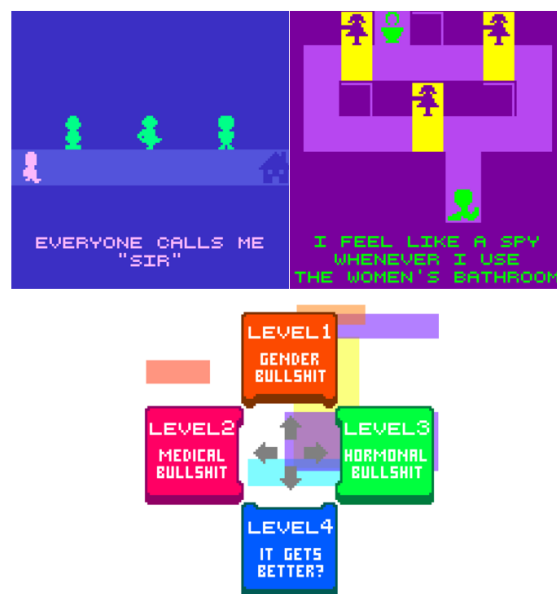


Fig. 36. Screenshot di *Dys4ria* (Anna Anthropy, 2012)

La differenza tra una rappresentazione resistente e una resistiva risiede nell’identificazione del pubblico a cui il videogioco sembra essere rivolto. Abbiamo visto che, nel caso di *The Last of Us*, ciò che ci viene raccontato sembra costruito per impressione e arrivare più al pubblico etero normativo, che a quello *queer*. In questo modo, i videogiocatori che si identificano nella comunità possono sì riconoscere un passo avanti nella rappresentazione, ma non possono di certo sentirsi avvicinati veramente a dei racconti che ci paiono rispondere alla volontà di “rassicurare” le stesse persone che, forse, riserverebbero ai membri della comunità parole non rassicuranti.

Nei minigiochi di *Dys4ria* ci muoviamo rapidamente attraversando le quattro fasi che hanno caratterizzato il percorso di transizione dell’autrice: la frustrazione causata dalla disforia di genere, quella causata dalla burocrazia ostacolante la terapia, quella per gli effetti collaterali di quest’ultima e, infine, il momento in cui le cose hanno iniziato

finalmente ad andare meglio (Figura 32, sopra)¹⁵⁴. L'opera indipendente, quindi, si rende portavoce di un messaggio di speranza, senza voler nascondere, allo stesso tempo, la difficoltà di una realtà come questa. Queste difficoltà, per citarne alcune, si raccontano nel disagio di entrare nel bagno delle donne e sentirsi “di troppo”, nel dover fare i conti con i capezzoli sensibili a causa della terapia e, ancora, nel percepire le barriere di chi ci sta attorno, impuntato nel riferirsi alla Anthropy ancora come fosse un uomo.

Con *Dys4ria*, quindi, veniamo catapultati in un racconto che nasce con l'unica volontà di arrivare a persone che condividono lo stesso percorso dell'autrice, per dare loro una narrazione in cui potersi immedesimare e che possa fungere per loro da “porto sicuro”. E così è stato. Infatti, questi furono alcuni dei commenti dei giocatori: «Playing it for the first time filled me with so much hope and determination. It made me feel like I could be alive, and happy»; «This game taught me so much about what games could be. Thank you for making it!» o, ancora, «Thank you for creating this!»¹⁵⁵.

4.4. Il caso *Stardew Valley*

Abbiamo capito che l'industria dei videogiochi indie è composta da sviluppatori orgogliosi che, armati di creatività e innovazione, sfidano coraggiosamente le convenzioni imposte dal settore mainstream¹⁵⁶. Quest'ultimo, che sappiamo essere spesso schiavo delle logiche di *marketing*, tende a limitare la sperimentazione in favore di prodotti sicuri e prevedibili. Infatti, videogiochi come *Life Is Strange* e *Tell Me Why*, che hanno sicuramente aperto la strada alla rappresentazione emblematicamente inclusiva di case di produzioni forti, vanno comunque considerate delle timide eccezioni. Gli sviluppatori indie, invece, si muovono da sempre con più libertà espressiva, portando avanti temi e meccaniche di gioco che valorizzano la diversità e l'inclusione, contribuendo a trasformare il panorama videoludico in più accogliente e rappresentativo per tutt*.

¹⁵⁴ Elaine Fiandra, *Dys4ria: A Game Analysis*, Medium, 12 maggio 2019 (<https://medium.com/scripta-ludica/dys4ria-a-game-analysis-dc819bb70c7d>). Ultimo accesso 02 novembre 2024.

¹⁵⁵ Anna Anthropy, *Dys4ria*, itch.io (<https://w.itch.io/dys4ria>). Ultimo accesso 02 novembre 2024.

¹⁵⁶ Fungies, *The Future of Indie Game Developers: Catering to Heavy Casual, and Traditional Indie Gamers*, Fungies.io, 30 maggio 2023 (<https://fungies.io/the-future-of-indie-game-developers-catering-to-heavy-casual-and-traditional-indie-gamers/>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

Eric “ConcernedApe” Barone è uno di questi sviluppatori. *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016) è il suo gioco di simulazione agricola che ci consente, tra le altre cose, di sviluppare interazioni indipendentemente dal genere del nostro personaggio.



Fig. 37. Screenshot autoprodotta da *Stardew Valley*, con un personaggio di genere maschile sposato con un altro personaggio maschile.

Tutti i PNG abilitati alla relazione, infatti, possono essere corteggiati, aprendo così la porta a relazioni *queer*¹⁵⁷. Inoltre, sebbene si potrebbe far emergere il fatto che, ad oggi, esistano solo due identità di genere selezionabili nella creazione del proprio personaggio – a proposito delle quali i fan hanno recentemente lanciato una petizione per espanderle¹⁵⁸ – è bene ricordare che il creato di *Stardew Valley* ha da sempre supportato la comunità di *modding*, che permette ai giocatori di migliorare la propria esperienza di gioco implementando funzioni che si allineano con i propri valori e la propria identità. Per esempio, esistono *mod* che sostituiscono le parole di genere per i partner in neutre facendo prevalere termini come “partner” o “coniuge”. O, ancora, *mod* che rimuovono il

¹⁵⁷ *Relationships and Marriage in Stardew Valley*, LGBTQ Video Game Archive, 12 gennaio 2018 (<https://lgbtqgamearchive.com/2018/01/12/relationships-and-marriage-in-stardew-valley/>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

¹⁵⁸ Dan Villalobos, *Stardew Valley: Users Request Inclusion of More Pronouns in the Indie Game*, Levelup, 11 ottobre 2023 (<https://www.levelup.com/en/news/759021/Stardew-Valley-Users-Request-Inclusion-of-More-Pronouns-in-the-Indie-Game>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

linguaggio specifico di genere rivolto al giocatore utente. Infine, la *Queerify Stardew Valley* che aggiunge dialoghi ed eventi *queer-friendly*¹⁵⁹.

4.5. Il caso *Hey Baby!*

Facciamo ora un piccolo salto indietro nel tempo, per non rischiare di perderci un videogioco che, nel suo piccolo, può vantare di aver creato un universo in cui il rovesciamento dei ruoli uomini-donne è stato finalmente possibile. Ci riferiamo a *Hey Baby!* (Suyin Looui, 2008), uno sparatutto in prima persona che si arma orgogliosamente della volontà di riconsegnare alle donne ciò che fino a quel momento è stato solo degli uomini, prima, e di raffigurare con estremo realismo la violenza sessista che la comunità, ogni giorno, deve sopportare, dopo¹⁶⁰.

In *Hey Baby!* siamo una donna con il potere di uccidere i nostri molestatore. Per ogni loro interazione nei nostri confronti, infatti, siamo libere di rispondere tirando fuori la nostra arma o, assecondandoli, di ringraziarli e augurare loro una buona giornata. Sorvolando sul fattore “violenza” perché non siamo qui per discutere di questo, decidiamo di approfondire in primo luogo il percorso di *empowerment* permesso da questo videogioco. Per una volta, quindi, siamo delle donne che maneggiano armi virtuali, un privilegio che per troppo tempo, lo sappiamo, è stato esclusivo degli uomini. Per una volta, l’immagine vittimistica delle donne lascia spazio a una soggettività che le vede protagoniste, armate e in una posizione di potere non indifferente rispetto a chi le sta minacciando¹⁶¹.

¹⁵⁹ Alyssa Dykstra, *Stardew Valley Inclusivity*, ThreadsThistlesInventory, 16 settembre 2024 (<https://ttinventory.com/blogs/tti-blog/stardew-valley-inclusivity>). Ultimo accesso 09 novembre 2024.

¹⁶⁰ Elsa Dorlin, *Self-Defense. A Philosophy of Violence*, Verso, New York, 2022, pp. 128-133.

¹⁶¹ *Ibid.*



Fig. 38. Screenshot dal gioco *Hey Baby!*
(Fonte: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=3PLbbVEKcw8>)

Come per *Dys4ria* – che parla alle persone transgender offrendo rifugio ma, allo stesso tempo, raccontando gli ostacoli del percorso – il ritratto che *Hey Baby!* ci riconsegna, tuttavia, è quello realistico di una denuncia a una violenza che ci sembra ineluttabile. Abbiamo il potere di difenderci sì, siamo forti sì, ma questa è una realtà che purtroppo non trova risonanza nel nostro mondo. A livello di *game play*, quest’ultimo aspetto si traduce in un gioco che non ha fine: infatti, molestatore dopo molestatore, ci rendiamo conto, presto, che non ne usciremo vincitrici.

Ovviamente, questo videogioco non è stato accolto come speravamo o, meglio, non è stato accolto come speravamo da parte degli utenti uomini. Lo dimostriamo riferendoci all’analisi che Kieron Gillen, co-fondatore della rivista *Rock Paper Shotgun*, fece a proposito del videogioco, con la volontà di analizzarne la satira nera che lo contraddistingue. Gillen, tuttavia, fu costretto a eliminare l’articolo che scrisse il 2 giugno 2010, per riproporne uno nuovo, il giorno dopo, con lo scopo di denunciare la mole esagerata di commenti che il primo ricevette. Gillen racconta del gioco concentrandosi sul suo potere di rappresentazione, elogiando, e noi siamo d’accordo con lui, il messaggio che il videogioco ci ripropone. Quello di insegnare che, forse, un complimento che pensiamo innocuo, potrebbe ferire una donna. Quello di insegnare che un desiderio fisico non ha il diritto di rovinare la vita di una persona. Di mostrarci una realtà in cui fantasticare sulla morte di un uomo che ci ha molestato è semplicemente la risposta ad un comportamento – quello dell’uomo – che è, e deve essere giudicato, inaccettabile. Quello

che il gioco ambiva a fare, quindi, non era generare la risposta di uomini che si sono percepiti in diritto di sentirsi offesi dai contenuti del videogioco, ma piuttosto provocare una reazione altra, il turbamento di chi finalmente si rende conto che il mondo in cui viviamo è lo stesso in cui una donna ha sentito la necessità di creare questo videogioco¹⁶².

4.6. Il caso *Horizon*

Nel nostro percorso di individuazione di quei videogiochi che sono riusciti a rappresentare adeguatamente le donne, arricchendo i propri titoli di messaggi forti e significativi, i due capitoli della serie videoludica *Horizon* non possono essere di certo dimenticati.

Fin dalla sua prima annunciazione, *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) viene presentato come un gioco femminista. La protagonista è Aloy, una giovane donna costretta a sopravvivere in una terra dominata da macchine pericolose. Aloy non è un personaggio collocato nella storia con lo scopo unico di diventarne uno strumento, né è un oggetto nelle mani di un personaggio maschile. Il videogioco non è la «versione femminile» di una storia che, prima di questo momento, era già stata raccontata da un personaggio maschile. Siamo di fronte, invece, a una narrazione che fa del proprio personaggio principale qualcosa di unico¹⁶³. Rispetto a questo capitolo, inoltre, si possono individuare numerosi motivi che ci permettono di descriverlo come un titolo significativo per la rappresentazione femminile. Nell'universo di *Horizon*, Aloy incontrerà una tribù di matriarche e, cercando di farne parte, ci permetterà di avvicinarci a una società egualitaria, in cui donne e uomini si trovano sullo stesso piano sociale ed entrambi partecipano ai processi decisionali. I personaggi femminili che incontreremo durante la storia, poi, non ci verranno mai presentati come indifesi, e, anzi, alcune avversarie saranno proprio donne, che ci verranno riconsegnate come capaci, poste sullo stesso livello dei personaggi maschili, senza che si senta necessità alcuna di distinguerli da loro.

¹⁶² Kieron Gillen, *The Proposition: So, Hey Baby Then...*, Rock Paper Shotgun, 03 giugno 2010 (<https://www.rockpapershotgun.com/the-proposition-so-hey-baby-then>). Ultimo accesso 02 novembre 2024.

¹⁶³ Candice Brusuelas, *Why Horizon: Zero Dawn is a breakthrough in feminist gaming*, Medium, 18 luglio 2018 (<https://cbrucewillis.medium.com/why-horizon-zero-dawn-is-a-breakthrough-in-feminist-gaming-4164a1b6ed7e>). Ultimo accesso 02 novembre 2024.

A differenza di altri titoli in cui personaggi femminili appaiono pagando il prezzo della propria reificazione, nell'avventura di Aloy i personaggi femminili vengono trattati in maniera femminista e i vestiti della stessa protagonista non lasciano immaginare un corpo seducente sotto quegli strati, perché non è questa la caratteristica che la contraddistingue e che la rende il personaggio significativo che è. Scopriremo, infatti, un'Aloy molto intelligente, che fa della sua emotività lo strumento necessario per dimostrarci di essere una comunicatrice perfetta, capace di vedere oltre i limiti delle tribù, affinché esse siano spinte a unirsi contro l'estinzione¹⁶⁴.

Cinque anni dopo, la nostra Aloy torna sulle console con una nuova avventura: stiamo parlando di *Horizon: Forbidden West* (Guerrilla Games, 2022). Il nuovo capitolo, oltre a poter vantare ancor più di prima una caratterizzazione del personaggio sempre più approfondita, si porta con sé degli eventi e dei momenti che, fuoriusciti dal campo meramente videoludico, meritano di certo la nostra attenzione. Ci riferiamo per prima cosa alla prima copertina digitale che *Vanity Fair* il 18 febbraio 2022, decide di dedicare proprio ad Aloy (Figura 33).

Il post Instagram viene a sua volta arricchito da queste parole:

A inaugurare l'iniziativa digitale, abbiamo scelto un'icona altrettanto digitale: Aloy, la protagonista della fortunatissima saga di *Horizon*, per PlayStation 4 e 5, che torna nella nuova stagione, *Horizon Forbidden West*. Un'eroina che, nel mondo dei videogiochi, sta facendo la rivoluzione in termini di rappresentazione spostando l'attenzione dalla differenza di genere al valore della diversità. È una donna forte e coraggiosa, una vera condottiera, con uno scopo ambizioso: salvare l'umanità futura - siamo nel 3039 - dal disastro. Con questo simbolo di empowerment vi diamo il benvenuto nella nuova copertina digitale di *Vanity Fair* e in *Vanity Fair Weekend*¹⁶⁵.

Azione, questa, nata dall'iniziativa della rivista e commentata dalla stessa *senior writer* del videogioco, Annie Kitain. Kitain, che si riferisce ad Aloy sottolineando che non sia una madre, né una sposa, né tanto meno un aiutante, rafforza ancora di più l'immagine di una donna che, forte e coraggiosa, si fa spazio in un mondo in cui, finalmente, le differenze di genere hanno lasciato spazio all'egualità¹⁶⁶.

¹⁶⁴ *Ibid.*

¹⁶⁵ Vanity Fair Italia, *Aloy e la rivoluzione*, Instagram, 18 febbraio 2022 (https://www.instagram.com/p/CaHpr82j6F9/?utm_source=ig_embed&ig_rid=c61029b8-c5c3-4949-ab20-0f88e6cfc64c). Ultimo accesso 03 novembre 2024.

¹⁶⁶ Giulia Arcoraci, *Aloy e Horizon Forbidden West: la nuova icona femminile del mondo videoludico*, Framed, 15 marzo 2022 (<https://www.framedmagazine.it/aloy-e-horizon-forbidden-west-la-nuova-icona-femminile-del-mondo-videoludico/>). Ultimo accesso 03 novembre 2024.



Fig. 39. La copertina digitale di *Vanity Fair* dedicata ad Aloy.
(Fonte: <https://www.eurogamer.it/news-horizon-forbidden-west-aloy-copertina-vanity-fair>)

Ricordiamo, ora, l'operazione di marketing che Sony Interactive Entertainment Italia decise di portare avanti, favorendo consequenzialmente la trasmissione di un messaggio importante. Ci riferiamo alla costruzione di una statua, posizionata a Firenze, in Piazza della Neve: quella rappresentante la stessa Aloy (Figura 34).

La statua porta con sé questa scritta: «Un'icona di coraggio, tenacia e intraprendenza tiene il posto a tutte le donne della storia che hanno condiviso questi valori e meriterebbero una statua».

L'installazione di questa statua assume ancor più significato se conosciamo la storia del posto in cui Aloy viene collocata. A questo proposito, Toponomastica Femminile – un movimento culturale che nasce in Italia nel 2012 con l'obiettivo di promuovere la presenza femminile nella toponomastica ci racconta che l'edificio che la accoglie era, dalla metà del Quattrocento fino all'intero Cinquecento, un monastero in cui le figlie di benestanti famiglie italiane dell'epoca venivano recluse contro la loro volontà¹⁶⁷.

¹⁶⁷ Danila Baldo, *Non siamo di pietra*, Vitaminevaganti, 19 febbraio 2022 (<https://vitaminevaganti.com/2022/02/19/non-siamo-di-pietra/>). Ultimo accesso 03 novembre 2024.



Fig. 40. La statua di Aloy a Piazza della Neve, Firenze.

(Fonte:

https://www.ilmessaggero.it/tecnologia/news/horizon_forbidden_west_videogame_firenze_statua_aloy_playstation-6508560.html)

Horizon, quindi, merita un posto nella nostra “classifica” per aver riconsegnato al mondo videoludico un esempio di rappresentazione femminile eccellente, con la speranza che adesso si possa fare sempre meglio.

4.7. Il caso *HeLa*

Possiamo concludere il nostro percorso con la consapevolezza che, oggi, esistono titoli videoludici che sono riusciti a fare la differenza. Per dimostrarlo ancora una volta, abbiamo deciso di riconsegnare un’iniziativa femminista, che ha trasformato un piccolo titolo sperimentale nel portavoce della propria battaglia.

Vide-A è un’iniziativa collettiva francese che, nata nel 2016, si pone l’obiettivo di mettere in discussione proprio quei modelli videoludici che abbiamo raccontato nella nostra ricerca, per dare spazio e preferire videogiochi che rispondano a un’ottica principalmente femminista. Il desiderio di portare avanti questo progetto nasce proprio dal contributo che Anita Sarkeesian lasciò al mondo videoludico, quando ci dimostrò, video dopo video, che la presenza femminile in questo universo è quasi sempre stata scarsa e ingiusta. Tramite l’organizzazione di *workshop*, *Vide-A* ha voluto e vuole creare spazi di apprendimento di programmazione altri, attraverso l’utilizzo di software gratuiti –il Godot Engine – per

rispondere a pieno alla volontà di dare vita a un nuovo spazio videoludico totalmente inclusivo¹⁶⁸. I videogiochi che il movimento intende creare puntano a promuovere la collaborazione e a proporre obiettivi che riguardino la cura di sé e degli altri. Non vogliono essere basati sull'identità, e preferiscono offrire la possibilità di interpretare personaggi diversi e sfaccettati, di modo che le scelte si traducano in intersezionali. Inoltre, intendono permettere l'interazione con mondi che possono trasformarsi tanto quanto ognuno di noi è libero di farlo.



Fig. 41. Screenshot di HeLa.
(Fonte: <https://ps.lesoiseaux.io/vda/>)

HeLa è la prima loro produzione. Racconta la storia di Henrietta Lacks, una donna afroamericana, le cui cellule tumorali, le HeLa appunto, vennero prelevate nel 1951 senza il suo consenso mentre si sottoponeva a un intervento chirurgico.

¹⁶⁸ Petites Singularités, *Principes féministes collaboratifs pour des Jeux Vide-A*, (<https://ps.lesoiseaux.io/vda/>). Ultimo accesso 03 novembre 2024.

Henrietta non è riuscita a sopravvivere al tumore e non ha fatto in tempo a sapere che le sue cellule hanno favorito le ricerche sul vaccino contro la poliomielite, sugli studi dei tumori, sull'AIDS e sull'HIV¹⁶⁹. Nel videogioco noi siamo le HeLa e dobbiamo muoverci in un universo perseguendo lo scopo ultimo di guarire le cellule malate che incontriamo (Figura 35, sopra).

Il titolo videoludico, quindi, nasce in risposta alla necessità di dare voce a una donna alla quale è stato tolto ingiustamente il diritto di esprimerla. Per farlo, il suo *gameplay* ci si presenta come un'esperienza interattiva e narrativa, che, esteticamente parlando, è caratterizzata da ambienti astratti e surreali. Noi, come giocatori, dobbiamo principalmente raccogliere informazioni, interagendo con elementi sia visivi che testuali. Il videogioco non è strutturato in maniera tradizionale, mancando di veri e propri punti acquisibili e livelli, mentre enfatizza l'approccio esplorativo, garantendo un'esperienza che è tanto immersiva quanto meditativa. Giocando, ci consapevolizziamo, appunto, su temi quali l'invasività della scienza, la mercificazione del corpo umano e la storia delle minoranze¹⁷⁰.

¹⁶⁹ Chiara di Lucente, *Henrietta Lacks e le sue cellule immortali: una storia tra ricerca biomedica, consenso informato e privacy*, Scienzainrete, 25 novembre 2021 (<https://www.scienzainrete.it/articolo/henrietta-lacks-e-le-sue-cellule-immortali-storia-tra-ricerca-biomedica-consenso-informato>). Ultimo accesso 03 novembre 2024.

¹⁷⁰ Natacha, *HeLa new start*, Petites Singularités, 07 novembre 2022 (<https://ps.zoethical.org/t/hela-new-start/6168>). Ultimo accesso 10 novembre 2024.

CONCLUSIONI

Un po' più leggeri rispetto a come ci sentivamo quando abbiamo letto per la prima volta le notizie che riguardavano le tematiche da noi affrontate, vogliamo concludere questa ricerca ricordandoci da dove siamo partiti, per apprezzare, ancora di più, dove siamo arrivati.

Nel 2024 più del 50% dei videogiocatori LGBTQ+ racconta di non sentirsi rappresentato e di subire molestie online per il proprio orientamento di genere e sessuale. Nel 2024, nonostante abbiamo dimostrato che la rappresentazione queer non minerebbe le vendite di titoli videoludici, i membri della comunità sembrano essere il più delle volte invisibili e inascoltati. Nel 2024, possiamo affermare che, finalmente, il 50% della comunità videoludica è donna. Eppure, il mondo videoludico continua ad apparire ai nostri occhi come inospitale, ricordandoci, titolo dopo titolo, che le console e i joystick possono essere maneggiati solo dagli uomini, e per di più, solo da quelli etero.

Siamo partiti da qui e poi pensavamo, illudendoci, che non avremmo potuto incontrare di peggio. Ma abbiamo scoperto troppo presto che, mentre le persone queer combattevano per eliminare lo stigma che li associava all'AIDS, uscivano videogiochi in cui l'unico scopo era quello di "scansarli" perché portatori della malattia. O, ancora, ci siamo imbattuti in produttori orgogliosamente transgender che ci hanno raccontato di aver dovuto eliminare i riferimenti queer dal proprio gioco per poterlo distribuire non in maniera indipendente. Abbiamo visto che per molti, troppi anni, la rappresentazione queer è stata stereotipata e che, persino laddove presenti, i personaggi LGBTQ+ hanno pagato il prezzo della loro esistenza, riconsegnati ai nostri occhi come deboli, cattivi o secondari. Abbiamo deciso di dare voce ai videogiocatori della comunità e loro ci hanno aperto gli occhi su un universo costellato da abusi, che li ha costretti a farsi da parte, evitando di mostrarsi per quello che sono, troncando le loro voci (e i loro microfoni). Abbiamo fatto la conoscenza di personaggi iconici e importanti come Syrona Ryan ed Ellie, ma subito a quest'ultime è stata negata la rappresentazione che sembravano finalmente volerci concedere. Abbiamo visto che, persino videogiochi che esplicitamente

ci dimostravano apertura, sono stati rovesciati da un'accoglienza che li ha voluti etero normativi.

Per molti, troppi anni, le donne dei videogiochi sono state donzelle in pericolo. E quando non lo erano, ce le hanno riconsegnate svestite, private della loro dignità, quasi a dirci che l'unico motivo per cui meritavano di essere lì era il loro corpo. Abbiamo visto capezzoli appuntiti, corpi mercificati e persino inquadrature volte all'evidenziazione di quest'ultimi. E, quando pensavamo che, con l'approdo del Ventunesimo secolo, le cose potessero iniziare a cambiare, abbiamo conosciuto il *#gamergate* e, assieme a Zoë Quinn e Anita Sarkeesian, abbiamo iniziato a tremare, perdendo tutte le speranze che pensavamo di poter ancora avere. La violenza di quegli aventi ci è stata scagliata addosso, senza chiederci il permesso, quasi a dirci che forse anche noi, che abbiamo avuto il coraggio di raccontare tutto questo, dovremo temere per la nostra sicurezza. Abbiamo visto che con questa violenza non si scherza, che chi l'ha dovuta affrontare ancora la racconta mettendoci in guardia: alcune, infatti, allo stesso modo di alcuni membri LGBTQ+, hanno deciso di limitarsi per conservare la propria incolumità. Noi non le biasimiamo. Altre, invece, con coraggio da vendere, hanno portato avanti il proprio lavoro, urlando al mondo che abbiamo il diritto di conoscere una rappresentazione equa e positiva, e che l'avremo. Alla fine, infatti, abbiamo potuto tirare un sospiro di sollievo, perché Max, Sean, Alex, Tyler e Aloy ci hanno insegnato che possiamo essere chi vogliamo, che possiamo amare chi vogliamo e che, in fin dei conti, non dobbiamo avere paura.

Perciò ringrazieremo Dontnod, Anna Anthropy, Suyin Looui, Guerrilla Games e Henrietta Lacks per averci permesso di immaginare un mondo migliore di quello in cui viviamo.

BIBLIOGRAFIA

2024 GLAAD GAMING REPORT, *The state of LGBTQ inclusion in video games*, (<https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>).

Anthropy Anne, *Rise of the videogame zinesters. How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an artform*, Seven Stories Press, 2012.

Barlett Christopher, Harris Richard J., *The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women* in *Sex Roles*, Vol. 59, 15 maggio 2008.

Behm-Morawitz Elizabeth, Mastro Dana, *The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept*, in *Sex Roles*, Vol. 61, 01 agosto 2009.

Bert van Engelenburg, *Statistical Analysis for the Solomon Four-Group design*, Faculty of Education Science and Technology, giugno 1999.

Bittanti Matteo (a cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis, Milano-Udine, 2020.

Bittanti Matteo, *Prefazione*, in De Santis Luca, *Videogames. Omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*, Unicopli, Milano, 2013.

Bonnie Ruberg, *Straightwashing Undertale: Video Games and the Limits of LGBTQ Representation*, *The Future of Fandom*, numero speciale per il decimo anniversario, in *Transformative Works and Cultures*, n. 28, 2018.

Brahnam Sheryl, De Angeli Antonella, *Gender Affordances of Conversational Agents*, in *Interacting with computers*, Vol. 24(3), 03 maggio 2012.

Chang Edmond Y., *Love Is in the Air: Queer (Im)Possibility and Straightwashing in FrontierVille and World of Warcraft*, in *QED. A Journal in GLBTQ Worldmaking*, Vol. 2(2), 22 ottobre 2015.

Dennin Kimberly, Burton Adrianna, *Experiential Play as an Analytical Framework: Empathetic and Grating Queerness in The Last of Us Part II*, in *Game Studies*, Vol. 23(2), luglio 2023 (<https://gamestudies.org/2302/articles/denninburton>).

Dorlin Elsa, *Self-Defense. A Philosophy of Violence*, Verso, New York, 2022.

Downs Edward, Smith Stacy L., *Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis*, in *Sex Roles*, Vol. 62, 02 settembre 2009.

Drouin Renee Ann, *Games of Archiving Queerly: Artefact Collection and Defining Queer Romance in Gone Home and Life Is Strange*, in *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, Vol. 16, inverno 2018.

Friedan Betty, *The Feminine Mystique*, W.W. Norton & Company, New York, 1963.

Fullerton Tracy, Fron Janine, Pearce Celia, Morie Jacki, *Getting girls into the game: Towards a "Virtuous Cycle"*, in Kafai Yasmin B., Heeter Carrie, Denner Jill, Sun Jennifer Y. (a cura di), *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Computer Games*, MIT Press 2007.

Heeter Carrie, *Femininity*, in Wolf Mark, Perron Bernard (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York & London, 2014.

Luo Lan, *The Evolution of Female Character Representations in Video Games from a Feminism Perspective*, in *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, Vol. 30, dicembre 2023.

Near Christopher E., *Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games*, in *Sex Roles*, Vol.68, 2013.

Quinn Zoë, *Crash Override. How GamerGate (nearly) destroyed my life, and how we can win the fight against online hate*, Hachette UK, Londra, 2017.

Rickards Marco A., *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci, Roma, 2023.

Salter Michael, *Dalla mascolinità geek a Gamergate: la razionalità tecnologica dell'abuso online*, in Bittanti M. (a cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis, Milano-Udine, 2020.

Salvatici Silvia, *Storia delle donne nell'Italia contemporanea*, Carrocci, Milano, 2022.

Simpson Beck Victoria, Boys Stephanie, Rose Christopher, Beck Eric, *Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance?*, in *SageJournals*, 15 ottobre 2012, pp. 3016-3031.

Smart Laura, Wegner Daniel M., *Covering up what can't be seen: Concealable stigma and mental control*, in *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 77(3), 1999.

Sundén Jenny, *Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures*, in *Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009, (<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/396>).

Todd Cherie, *Commentary: GamerGate and resistance to the diversification of gaming culture*, in *Women's Studies Journal*, Vol. 29(1), agosto 2015.

Välisalo Tanja, Ruotsalainen Maria, “*Sexuality does not belong to the game*” - *Discourses in Overwatch Community and the Privilege of Belonging*, in *Game Studies*, Vol. 22(3), agosto 2022 (https://gamestudies.org/2203/articles/valisalo_ruotsalainen).

Verza Annalisa, “*L’ultima onda*” del femminismo, tra forze e rischi della blogosfera e nuove sfide culturali, in *AG AboutGender. International Journal of Gender Studies*, Vol. 7(13), 2018.

Vogler Christopher, *Il viaggio dell’eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Dino Audino, Roma, 2010.

SITOGRAFIA

AIV, *Quante donne giocano ai videogiochi?* Accademia Italiana Videogiochi (<https://www.aiv01.it/quante-donne-giocano-ai-videogiochi/>).

Alphys and Undyne in Undertale, LGBTQ Video Game Archive, (<https://lgbtqgamearchive.com/2017/02/12/alphys-undyne-in-undertale/>).

Anthropy Anna, *Dys4ria*, itch.io (<https://w.itch.io/dys4ia>).

Arcoraci Giulia, *Aloy e Horizon Forbidden West: la nuova icona femminile del mondo videoludico*, Framed, 15 marzo 2022 (<https://www.framedmagazine.it/aloy-e-horizon-forbidden-west-la-nuova-icona-femminile-del-mondo-videoludico/>).

Baldo Danila, *Non siamo di pietra*, Vitaminevaganti, 19 febbraio 2022 (<https://vitaminevaganti.com/2022/02/19/non-siamo-di-pietra/>).

Battista Danilo, *Curiosità in Game: I 5 personaggi Gay o Transessuali più iconici presenti nei videogiochi giapponesi degli anni '90*, SenzaLinea, 2017 (<https://www.senzalinea.it/giornale/i-5-personaggi-gay-piui-presenti-nei-videogiochi-giapponesi-degli-anni-80-e-90/>).

Black Todd, *Dragon Age The Veilguard Review Bombing Leads to Metacritic Response*, Gameranx, 5 novembre 2024 (<https://gameranx.com/updates/id/516018/article/dragon-age-the-veilguard-review-bombing-leads-to-metacritic-response/>).

Brusuelas Candice, *Why Horizon: Zero Dawn is a breakthrough in feminist gaming*, Medium, 18 luglio 2018 (<https://cbrucewillis.medium.com/why-horizon-zero-dawn-is-a-breakthrough-in-feminist-gaming-4164a1b6ed7e>).

Campbell Colin, *The Anita Sarkeesian story. We look back at 10 years of Feminist Frequency*, Polygon, 19 giugno 2019, (<https://www.polygon.com/features/2019/6/19/18679678/anita-sarkeesian-feminist-frequency-interview-history-story>).

Caper in the Castro, LGBTQ Video Game Archive, 23 agosto 2015 (<https://lgbtqgamearchive.com/2015/08/23/caper-in-the-castro/>).

Carvisiglia Beatrice, *Riprendersi il corpo: la seconda ondata del femminismo*, Beyond Stereotypes, 09 dicembre 2019 (<https://www.bossy.it/riprendersi-il-corpo-la-seconda-ondata-del-femminismo.html>).

Collesano Laura, *Tell Me Why: Dontnod e GLAAD raccontano la diversità*, QDSS.it, 20 settembre 2020 (<https://qdss.it/2020/09/28/tell-me-why-dontnod-glaad-diversita/#>).

Craig Tristan, *Endure and survive: the LGBTQ+ history of video games*, Retrospect Journal, 17 febbraio 2020 (<https://retrospectjournal.com/2020/02/17/endure-and-survive-the-lgbtq-history-of-video-games/>).

Danylova Anastasiia, *Female Representation in Video Games*, Inkspire, 30 maggio 2020 (<https://inkspire.org/post/gender-struggles-female-representation-in-video-games/-M7d51VKbu2OSfnfQ9am>).

DelGreco Marina, *Life is Strange: Every LGBTQ+ Character in the Franchise*, GameRant, 03 agosto 2021 (<https://gamerant.com/life-is-strange-lgbtq-characters-representation/>).

Developer Satisfaction Survey. Summary Report, 2023, IGDA, marzo 2024 (<https://igda.org/dss/>).

Dewey Caitlin, *The only guide to Gamergate you will ever need to read*, The Washington Post, 14 ottobre 2014 (<https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>).

Di Lucente Chiara, *Henrietta Lacks e le sue cellule immortali: una storia tra ricerca biomedica, consenso informato e privacy*, Scienzainrete, 25 novembre 2021

<https://www.scienzainrete.it/articolo/henrietta-lacks-e-le-sue-cellule-immortali-storia-tra-ricerca-biomedica-consenso-informato>).

Don Jasmine, *Anna Anthropy: Dys4ia and Re-Defining The Indie Game*, FEM, 15 novembre 2014 (<https://femmagazine.com/anna-anthropy-dys4ia-and-re-defining-the-indie-game/>).

Drake Audrey, *Killing Samus. How Metroid: Other M ruined gaming's greatest heroine*, IGN, 20 settembre 2010 (<https://www.ign.com/articles/2010/09/20/killing-samus>).

Dykstra Alyssa, *Stardew Valley Inclusivity*, ThreadsThistlesInventory, 16 settembre 2024, (<https://ttinventory.com/blogs/tti-blog/stardew-valley-inclusivity>).

Exotic_Fig7597, risposta a *Question for LGBTQ+ and/or female players in the Overwatch community*, Reddit, 2022 (https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/uoyqir/question_for_lgbtq_andor_female_players_in_the/?tl=it).

Fandom Fallout Wiki, *Miria*, Fallout Wiki, ultimo aggiornamento 16 ottobre 2024 (<https://fallout.wiki/wiki/Miria>).

Farakhmanesh Megan, *Utah State University threatened with school shooting over Sarkeesian appearance (updated)*, Polygon, 15 ottobre 2014 (<https://www.polygon.com/2014/10/14/6979071/utah-state-university-anita-sarkeesian-threats>).

Farokhmanesh Megan, *Abbiamo provato in anteprima The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom*, WIRED, 06 settembre 2024 (<https://www.wired.it/article/zelda-echoes-of-wisdom-prova-anteprima/>).

Feminist Frequency, *Tropes vs Women in Video Games – Season 1*, Youtube, 07 marzo 2013 (https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1).

Fiandra Elaine, *Dys4ria: A Game Analysis*, Medium, 12 maggio 2019 (<https://medium.com/scripta-ludica/dys4ia-a-game-analysis-dc819bb70c7d>).

Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games, ADL, 18 luglio 2019 (<https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games>).

Fungies, *The Future of Indie Game Developers: Catering to Heavy Casual, and Traditional Indie Gamers*, Fungies.io, 30 maggio 2023 (<https://fungies.io/the-future-of-indie-game-developers-catering-to-heavy-casual-and-traditional-indie-gamers/>).

Gibson Ellie, *Blizzard apologises to founder of gay-friendly Warcraft guild*, Games Industry.biz, 13 febbraio 2006 (<https://www.gamesindustry.biz/blizzard-apologises-to-founder-of-gay-friendly-warcraft-guild>).

Gillen Kieron *The Proposition: So, Hey Baby Then...*, Rock Paper Shotgun, 03 giugno 2010 (<https://www.rockpapershotgun.com/the-proposition-so-hey-baby-then>).

Girl gamers have risen, brands need to listen, We Are Social, 08 marzo 2022, (<https://wearesocial.com/us/blog/2022/03/girl-gamers-have-risen-brands-need-to-listen/>).

Gorey Colm, Brianna Wu: *"We are winning. We are changing the games industry"*, Siliconrepublic, 19 giugno 2015 (<https://www.siliconrepublic.com/play/brianna-wu-we-are-winning-we-are-changing-the-games-industry>).

Hart Aimee, *How The Last of Us Part II's world still allows queer prejudice to bleed into society*, Gayming. The home of queer geek culture, luglio 2020 (<https://gaymingmag.com/2020/07/how-the-last-of-us-part-2s-world-still-allows-queer-prejudice-to-bleed-into-society/>).

Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021, ADL, 13 settembre 2021 (<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021>).

Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023, ADL, 02 giugno 2024 (<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>).

Henley Stacey, *Birdo Is The Perfect Metaphor For Trans Representation*, TheGamer, 07 luglio 2023 (<https://www.thegamer.com/birdo-perfect-metaphor-trans-representation-super-mario/>).

Homophobic AIDS Reference in Mad Party Fucker, LGBTQ Video Game Archive, 2016 (<https://lgbtqgamearchive.com/2016/07/19/homophobic-aids-reference-in-mad-party-fucker/>).

HRC Foundation, *2023 State Equality Index. A Review of State Legislation Affecting the Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender and Queer Community and a Look Ahead in 2024*, 2024 (<https://reports.hrc.org/2023-state-equality-index>).

IGDA, *IGDA Releases 2021 Developer Satisfaction Survey in Partnership with Western University*, 18 ottobre 2021 (<https://igda.org/news-archive/igda-releases-2021-developer-satisfaction-survey-in-partnership-with-western-university/>).

Il pride crea The Sims!, ea.com (<https://www.ea.com/it-it/news/sims-pride-month-2021>).

Kennedy John, *Brianna Wu: “The video games industry has a problem, and it’s not the players”*, Siliconrepublic, 02 luglio 2015 (<https://www.siliconrepublic.com/play/brianna-wu-gamergate-video-games-industry-problem-not-players>).

Killin Leon, *Tell Me Why is the perfect wake-up call to include more queer stories in games*, Gayming, 27 agosto 2020 (<https://gaymingmag.com/2020/08/tell-me-why-is-the-perfect-wake-up-call-to-include-more-queer-stories-in-games/>).

King Jade, *Life Is Strange has always been a “gay game”*, TheGamer, 09 aprile 2024 (<https://www.thegamer.com/life-is-strange-queerness-square-enix-deck-nine/>).

La Storia del Movimento LGBT+, Istituto A.T. Beck, (<https://www.istitutobeck.com/omosessualita/storia-del-movimento-lgbt>).

Le Ngoc Minh Tue, *Spotlighting women gamers and how they play and spend on video games*, Newzoo, 28 marzo 2024 (<https://newzoo.com/resources/blog/spotlighting-women-gamers-and-how-they-play-and-spend-on-video-games>).

MacDonald Keza, *It’s 10 years since Gamergate – The industry must now stand up to far-right trolls*, The Guardian, 08 marzo 2024 (<https://www.theguardian.com/games/2024/mar/08/gamergate-trolls-woke-game-consultants>).

Mazzitelli Silvio, *La Principessa Peach diventa protagonista di un videogioco tutto suo*, WIRED, 20 febbraio 2024 (<https://www.wired.it/article/principessa-peach-videogioco-showtime/>).

Mettaton in Undertale, LGBTQ Video Game Archive, 12 febbraio 2017 (<https://lgbtqgamearchive.com/2017/02/12/mettaton-in-undertale/>).

Meyeur Cody, Ho X Xavier, *Queer lives are not side quests*, PublicBooks, 14 ottobre 2022 (<https://www.publicbooks.org/queer-representation-videogames/>).

Muccino Francesco, *Hogwarts Legacy e le controversie su J.K. Rowling: la posizione di Avalanche Software*, everyeye.it, 25 gennaio 2023 (<https://www.everyeye.it/notizie/hogwarts-legacy-controversie-j-k-rowling-posizione-avalanche-software-631294.html>).

Natacha, *HeLa new start*, Petites Singularités, 07 novembre 2022, (<https://ps.zoethical.org/t/hela-new-start/6168>).

Nielsen, *LGBTQ+ Gamers are an Untapped Demographic*, ottobre 2020, (<https://www.nielsen.com/insights/2020/lgbtq-gamers-are-an-untapped-demographic/>).

Nightingale Ed, *Majority of games devs see harassment from players as major problem, survey claims*, Eurogamer, 20 gennaio 2023 (<https://www.eurogamer.net/majority-of-game-devs-see-harassment-from-players-as-major-problem-survey-claims>).

Olszar Aleksandra, *Life is Strange: Rappresentare l'identità queer in modo autentico, a tu per tu con Mallory Littleton*, Gamereactor, 07 dicembre 2021, (<https://www.gamereactor.it/life-is-strange-rappresentare-lidentita-queer-in-modo-autentico-a-tu-per-tu-con-mallory-littleton/>).

Paolillo Marcello, *Ecco perché Dragon Age The Veilguard ha detto sì a inclusività ed elementi LGBTQ+*, Spaziogames, 06 novembre 2024, (<https://www.spaziogames.it/notizie/ecco-perche-dragon-age-the-veilguard-ha-detto-si-a-inclusivita-ed-elementi-lgbtq>).

Paolillo Marcello, *Metacritic interviene contro il review bombing a Dragon Age: The Veilguard*, Spaziogames, 05 novembre 2024 (<https://www.spaziogames.it/notizie/metacritic-interviene-contro-il-review-bombing-a-dragon-age-the-veilguard>).

Petites Singularités, *Principes féministes collaboratifs pour des Jeux Vide-A*, (<https://ps.lesoiseaux.io/vda/>).

Prestigious-Roof-377, *r/hogwartslegacyJKR*, Reddit, 2023, (https://www.reddit.com/r/hogwartslegacyJKR/comments/113uopp/comment/k6p0kqs/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button).

r/Overwatch, *How should they have revealed Soldier's sexuality so it's "not forced"?* Reddit, 2018, (https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/aexjkl/how_should_they_have_revealed_soldiers_sexuality/?utm_source=embedv2&utm_medium=post_embed&utm_content=post_body&embed_host_url=https://publish.reddit.com/embed).

r/Overwatch, Lord Daka, *Question for LGBTQ+ and/or female players in the Overwatch community*, Reddit, 2022 (https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/uoyqir/question_for_lgbtq_andor_female_players_in_the/?tl=it).

Radaelli Letizia, *La storia dei moti di Stonewall*, L'Officiel, 16 giugno 2022 (<https://www.lofficielitalia.com/pop-culture/storia-moti-stonewall-cosa-sono>).

Radulovic Petrana, *Why the Dragon Age: The Veilguard team designed its trans-inclusive storylines*, Polygon, 06 novembre 2024,

<https://www.polygon.com/gaming/474954/dragon-age-the-veilguard-gender-trans-nonbinary-interview>).

Ralph CM in Zomorodi Manoush, Shaw Adrienne, *How the first LGBTQ+ video game was given a second life*, NPR News, 27 gennaio 2023 (<https://www.wbur.org/npr/1151702216/how-the-first-lgbtq-video-game-was-given-a-second-life>).

Reach3 Insight's New Research Reveals 59 % of Women Surveyed Use a Non-Gendered/Male Identity to Avoid Harassment While Gaming, Reach3, 19 maggio 2021 (<https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>).

Relationships and Marriage in Stardew Valley, LGBTQ Video Game Archive, 12 gennaio 2018 (<https://lgbtqgamearchive.com/2018/01/12/relationships-and-marriage-in-stardew-valley/>).

Sabatino Lorenzo "GOV", *Guida per capire (e amare) Undertale – Vol. I. Del concetto di "determination"*, Frequenza Critica, 10 settembre 2019 (<https://medium.com/frequenza-critica/guida-e-analisi-di-undertale-volume-1-1e7afd4e93c9>).

Shatto Rachel, *Life is Strange: True Colors is the must-play queer game of 2021*, Pride, 08 settembre 2021 (<https://www.pride.com/geek/2021/9/08/life-strange-true-colors-must-play-queer-game-2021>).

Sineglossa, *Donne e gaming, al via un nuovo progetto*, marzo 2024 (<https://sineglossa.it/news/donne-e-gaming-al-via-un-nuovo-progetto/>).

Spina Pietro, *C'era una volta... Metroid (1986-2021)*, Tom's Hardware, 05 ottobre 2022 (<https://www.tomshw.it/videogioco/cera-una-volta-metroid-1986-2021>).

Tassi Paul, *The Last of Us Part 2 Is Getting Predictably User Score Bombed On Metacritic*, Forbes, 21 giugno 2020, (<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/06/21/the-last-of-us-part-2-is-getting-predictably-user-score-bombed-on-metacritic/>).

The Magypsies in Mother 3, LGBTQ Video Game Archive, 19 febbraio 2020 (<https://lgbtqgamearchive.com/2020/02/19/the-magypsies-in-mother-3/>).

The Singapore-MIT GAMBIT Game Lab Hate Speech Video, GambitGameLab, Youtube, 14 marzo 2011 (<https://youtu.be/6A52sGTUHXU?si=kwnN9Wv3NyllnFnSi>).

Vanity Fair Italia, *Aloy e la rivoluzione*, Instagram, 18 febbraio 2022 (https://www.instagram.com/p/CaHpr82j6F9/?utm_source=ig_embed&ig_rid=c61029b8-c5c3-4949-ab20-0f88e6cfc64c).

Villalobos Dan, *Stardew Valley: Users Request Inclusion of More Pronouns in the Indie Game*, Levelup, 11 ottobre 2023, (<https://www.levelup.com/en/news/759021/Stardew-Valley-Users-Request-Inclusion-of-More-Pronouns-in-the-Indie-Game>).

Vivien in Moonmist, LGBTQ Video Game Archive, 11 settembre 2015 (<https://lgbtqgamearchive.com/2015/09/11/vivien-in-moonmist/>).

VTrider, *Controversies in Metroid: Other M*, Metroid Games and Culture, 23 marzo 2011 (<https://metroidgameculture.blogspot.com/2011/03/controversies-in-metroid-other-m.html>).

Who We Are, ADL (<https://www.adl.org/about/who-we-are>).

Women Gamers Report, Bryter, 2023 (www.bryter-global.com).

Worby Mike, *A Careful Re-examination of Metroid: Other M*, GoombaStomp, 04 agosto 2021 (<https://goombastomp.com/a-careful-re-examination-of-metroid-other-m/>).

Wu Brianna, *I'm Brianna Wu, and I'm risking my life standing up to Gamergate*, Dailydot, 29 maggio 2021 (<https://www.dailydot.com/unclick/brianna-wu-risking-life-gamergate-threats/>).

LUDOGRAFIA

Caper in The Castro (CM Ralph, Classic Mac OS, 1989).

Captain Rainbow (skip Ltd., Wii, 2008).

Dragon Age: The Veilguard (BioWare, PlayStation 5/Xbox Series X/S, Microsoft Windows, 2024).

Dys4ria (Anna Anthropy, Adobe Flash, 2012). Giocato su PC.

Fallout 2 (Interplay, Microsoft Windows/MacOS/Classic Mac OS, 1998).

Fear Effect 2 (Kronos Digital Entertainment, PlayStation 3/PlayStation/PlayStation Vita, 2001).

Final Fantasy (Square, NES/multiplatforma, 1987).

Final Fight (Capcom, Sega Mega Drive/multiplatforma, 1989).

Go Go Ackman 3 (Aspect, SNES/GAME BOY, 1995).

HeLa (Petites Singularités) Giocato su PC.

Hey Baby! (Suyin Looui, 2008).

Hogwarts Legacy (Avalanche Software, Microsoft Windows/multiplatforma, 2023).
Giocato su PC.

Horizon Forbidden West (Guerrilla Games, Play Station 4, Play Station 5, Microsoft Windows, 2022).

Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games, Play Station 4/Microsoft Windows/Play Station, 2017).

Life Is Strange (Dontnod Entertainment, Play Station 3/multiplatforma, 2015). Giocato su PC.

Life Is Strange II (Dontnod Entertainment, Microsoft Windows/multiplatforma, 2018).
Giocato su PC.

Life Is Strange: Before the Storm (Deck Nine, Play Station 4/multiplatforma, 2017).
Giocato su PC.

Life Is Strange: True Colors (Deck Nine, Play Station 4/multiplatforma, 2021). Giocato su PC.

Mad Party Fucker (Stretch, The Spy, Commodore 64, 1985).

Metroid (Nintendo, Famicom Disk System/multiplatforma, 1986).

Metroid: Other M (Team Ninja, Nintendo SPD, Wii, 2010).

Minecraft (Mojang, 4J Studios, Ocean Interactive, Microsoft Windows/multiplatforma, 2011).

Moonmist (Infocom, Amiga/multiplatforma, 1986).

Mother 3 (Shinichi Kameoka, Kensuke Tanabe, Keisuke Terasaki, Game Boy Advance, 2006).

Overwatch (Blizzard Entertainment, PlayStation 4/Xbox One/Microsoft Windows/Nintendo Switch, 2016).

Princess Peach: Showtime (Nintendo, Nintendo Switch, 2024).

Shadow of the Tomb Raider (Eidos Montréal, Microsoft Windows/multiplatforma, 2018). Giocato su PC.

Stardew Valley (ConcernedApe, Microsoft Windows/multiplatforma, 2016). Giocato su Android/Nintendo Switch.

Street of Rage 3 (SEGA, Microsoft Windows/multiplatforma, 1994).

Super Mario Bros (Nintendo R&D4, Nintendo Entertainment System/Famicom Disk System/PlayChoice-10/Game Boy Color, 1985).

Super Mario Bros. 2 (Nintendo, NES, 1988).

Tell Me Why (Dontnod Entertainment, Microsoft Windows/Xbox One, 2020). Giocato su PC.

The Last of Us Part I (Naughty Dog, PlayStation 3/PlayStation 4/PlayStation 5/Microsoft Windows, 2013). Giocato su PlayStation 5.

The Last of Us Part II (Naughty Dog, PlayStation 4/PlayStation 5, 2020).

The Last of Us: Left Behind (Naughty Dog, PlayStation 3/PlayStation 4/PlayStation 5, 2014). Giocato su PlayStation 5.

The Legend of Zelda. Tears of the Kingdom (Nintendo, Nintendo Switch, 2024).

The Sims (EA, macOS/Nintendo GameCube/PlayStation 2/ Xbox/ Microsoft Windows, 2000). Giocato su PC.

Tomb Raider (Core Design, Ideaworks Game Studio, Realtech VR, Sega Saturn/multiplatforma, 1997).

Undertale (Toby Fox, Microsoft Windows/multiplatforma, 2015) Giocato su PlayStation 5.

Vendetta (Konami, Nintendo Switch/Play Station 4/Sega Mega Drive, 1991).

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, Microsoft Windows/MacOs, 2004).